SATURN • PLAYSTATION • N64 • PC • ARCADES • NEWS • ENTREVISTAS • HARDWARE

EDITORA MAGNUM · ANO I · PREÇO R$ 3,00

PLUG 'n PLAY GAMES

7

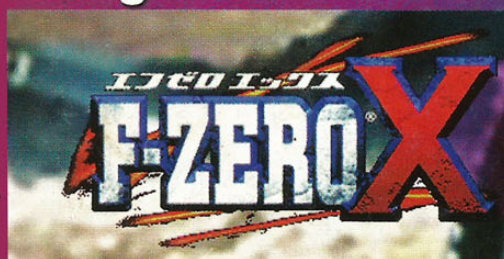
Mortal Kombat 4
Winning Eleven 3
Thousand Arms
Daytona 2 • Spike
Banjo Kazooie
Diablo 2 • Unreal

Hey! Sou eu, lembra? Você não pode perder essa edição - só tem jogo destruidor! Me levaaaah!!!

Final Fantasy VIII

A saga vai além dos limites

Cobertura completa



Velocidade máxima no Nintendo 64

Editorial

...NEW MESSAGE: SALEX 98...

Estamos em ÉPOCA de férias, muita gente VIAJANDO e o que + nos interessa: jogos. Nesse mês fizemos uma MEGA COBERTURA da SALEX 98, a MAIOR feira de entretenimento da AMÉRICA Latina, com MÁQUINAS QUENTÍSSIMAS, como Daytona 2, SOUL CALIBUR, KOF 98 e muitas outras. Os consoles caseiros não foram ESQUECIDOS e vêm com tudo: Mortal Kombat 4, Banjo Kazooie, FINAL FANTASY VIII... É JOGO a dar COM pau! A 6ª. EDIÇÃO teve alguns PROBLEMINHAS, COMO no caso de Real Bout 2 New Comers, com fotos erradas e console também, que ao INVÉS de SEGA SATURN deveria ser ARCADE. Os textos das máterias do Dreamcast e Parasite Eve saíram do lugar, dificultando a leitura e o ENTENDIMENTO das MESMAS, e outros mitos BOBOS perdidos. Estamos passando por um rígido processo de REVISÃO para que isso não ocorra novamente! Espero que vocês curtam esta EDIÇÃO de FINAL de férias da PNP e divirtam-se com os novos lançamentos que estão vindo por aí. Valeu e ATÉ a próxima, PESSOAL!

Plug`n Play é uma publicação da editora Magnum Ltda.

Edição, arte, diagramação e textos
Denis Antonio dos Santos
Rodolfo Rigo Calabrezi
Anderson Cruz
João Eugênio dos Santos Meto
Fredi Cesar San Miguel
Marcelo Alexandre San Miguel
Alexandro Quelhas

Editora Magnum
Av. da Invernada, 12
Aeroporto São Paulo - SP
PABX: (011) 532-1522

Diretores
Carlos Arnaldo N. S. Pares
Laércio Gazinhato

Secretaria da redação
Mara Bassi

Fotografia
Paulo Cesar
Luiz Barbosa

Departamento comercial
Carlos Arnaldo N. S. Pares

Contatos
Flávia Zoé Moss de Melo
Sueli Cavichiolli

Departamento de assinaturas e edições especiais
Elseni Inácio Alves

Assistentes
Patricia Batista de Melo
Valquíria Mendes

Expedição
Murílio Cardoso

É proibida a reprodução total ou parcial dos artigos ou qualquer meio de impressos ou audiovisual, existente ou que venha a ser criado sem autorização dos editores. As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório.

EDITORS' TOP 10 GAME ENDINGS

The Menace	Predator	Himaru
Street of Rage 2 (MD)	Double Dragon (Arcade)	Flashback (Sega CD)
Heart of Alien (Sega CD)	Quackshot (MD)	Nights (SS)
Spiderman (Sega CD)	Tekken séries (PSX)	Sonic CD (Sega CD)
OddWorld (PSX)	Philosoma (PSX)	Grandia (SS)
Stellar Fire (Sega CD)	Soul Edge (PSX)	Pop Full Mail (Sega CD)
Nights (SS)	Thuder Force 5 (MD)	Tekken 2 - June (PSX)
Command & Conquer (SS)	Super Contra (SNES)	Panzer Dragoon séries (SS)
Rise of the Dragon (Sega CD)	Mr. Bones (SS)	Heart of Alien (Sega CD)
Silpheed (Sega CD)	Shadow Dancer (Arcade)	Lunar (SS)
Return of Shinobi (MD)	Super Ghouls'n Ghosts (SNES)	Silpheed (Sega CD)

Draco	The Prodigy	Black Adder	Maniac
Panzer Dragoon séries (SS)	Tekken séries (PSX)	Parasite Eve (PSX)	Sonic CD (Sega CD)
Resident Evil séries (PSX)	Klonoa (PSX)	Final Fantasy Tactics (PSX)	SD Snatcher (MSX)
Silpheed (Sega CD)	Final Fantasy 7 (PSX)	Lufia (SNES)	Panzer Dragoon séries (SS)
Klonoa (PSX)	Tobal 2 (PSX)	Final Fight (Sega CD)	Tekken séries (PSX)
Nights (SS)	Panzer Dragoon 1 (SS)	Gabriel Knight (PC)	Space Manbow (MSX)
Star Fox (SNES)	Ninja Gaiden séries (NES)	Soul Edge (PSX)	Klonoa (PSX)
The Immortal (MD)	Soul Edge (PSX)	Virtua Kids (SS)	Nigths (SS)
Philosoma (PSX)	Parasite Eve (PSX)	C&C Red Alert (PSX)	Astal (SS)
Tekken 2 (PSX)	Banjo Kazooie (N64)	Final Fantasy 7 (PSX)	Final Fantasy 7 (PSX)
Monkey Island séries (PC)	Pocky & Rocky séries (SNES)	Last Bronx (SS)	Alisia Dragon (Mega)

Índice

4 NewsVidades

8 Ponto de vista

10 Previews

14 Reviews

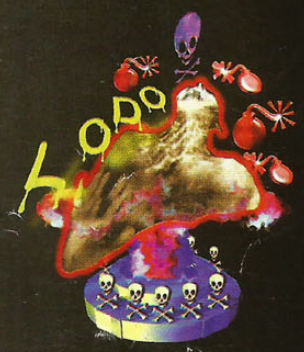
23 Fique por dentro

29 Seção Voodoo

30 Plug Mail

GAME DIRECTORY

Sakura Wars	14
Mortal Kombat 4	15
F-Zero X	16
Banjo Kazooie	17
Unreal	18
Guilty Gears	19
Pocket Fighter	19
Winning Eleven 3	20
Quest 64	20
Vigilante 8	21
Final Fantasy VIII	22
Spike	10
Diablo 2	10
Goemon	11
Drone	11
Legacy of Kain 2	11
Pen Pen Triicelon	12
Senngoku Turb	12
Thousand Arms	12
Super Bike	13
Wild 9	13
Ogre Battle 3	13
Time Crisis 2	23
Beast Buster	23
Street Fighter x2	23
Eirgheiz	23
Soul Calibur	24
Daytona Usa 2	25
Neo Cup 98	26
Racing Jam 2	26
Hyper Speed	26
Off Road Challenge	26
Heat Off Eleven 98	27
Sega Rally 2	28
King of Fighters 98	29
Lost World	29
Water Sky	29



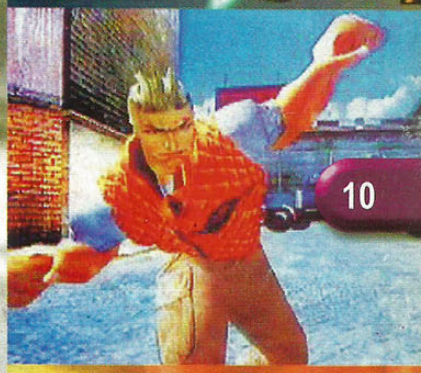
Esta coisa horrenda ficou mais horrenda ainda! Os jogos que conseguem ser os melhores dos piores ganham este... er... troféu aqui.

Já este outro aí também é horrendo... mas é só na aparência, pois só ganha troféu Joinha o jogo que é lindo, absurdo, animalesco, o melhor, etc.

Quadro de notas

Meu, se liga. Qualquer um sabe como um quadro desses funciona. Tá na cara. Mesmo assim, fomos bonzinhos e fizemos um H-E-L-P (rélpi) prá você.

1. Logo do console. Sabe o que é logo, não sabe? Não? *(Enfermeiraaa...)*
2. País. Brasil é um país, EUA é outro... isso você sabe! Nada? *(Rápido! Médicos!)*
3. Detalhes do jogo. São apenas detalhes... detalhe... tá me ouvindo? *(Amarrem o paciente!)*
4. Notas por categoria. Sabe contar? Nah? *(Peguem o cianureto!!)*
5. Nota final. Grande... pequeno... conhece isso? *(Oh não!! Não tem cura! O cara é pinel, mesmo!)*
6. Comentários comentáveis. Blerl, Blerl, Blerl *(Ah! Eu tô maluco!)*



News Vidades

QUER MAIS, AINDA?

Surgem rumores que a Sega está planejando substituir o modem do Dreamcast de 33.6k pelo NEC 56k, desde que não altere o preço do console.

MORE GAMES!!!!

Revolution anunciou um action adventure game chamado BlackOut, similar a Resident Evil e Metal Gear Solid em termos de jogabilidade. Para Dreamcast.

MAMA MIA!!

A companhia italiana Milestone conhecida por Screamer Rally e Screamer 2 confirmou que está trabalhando em um novo game de corrida de motos chamado SuperBike. Previsto para PC e Playstation e uma possível versão para Dream Cast para março de 99.

SEGA TURBO

Sega diz que sua nova placa de arcade Naomi será um Dreamcast turbinado. A princípio ela terá o mesmo poder do DC, mas será expansível, possibilitando instalar 2, 4, 8, ou mais PowerVR2, aumentando assim sua capacidade de gerar polígonos por segundo. Seu custo básico sem expansão alguma será em torno de $500 doletas. Isso é ótimo, pois dessa maneira fica mais fácil a popularização dos arcades da Sega que tem fama de serem uma facada no bolso.

TGL NO SATURN

A desconhecida TGL está trazendo para o Saturn um vertical scrolling shooter game lançado no PC e o falecido PC-Engine. São 7 fases, você poderá usar 5 diferentes armas. Presença de cenas de animes por famosos designers da animação e vozes de atores (para ajudar nas vendas, você sabe). Previsto para Setembro.

COMEÇANDO MAL

A "Acclaim" do Japão, empresa conhecida como Imagineer, lançou um novo jogo de PSX chamado GT Propor Turbo, totalmente compatível com o Namco Negcon (um manche esquisito lançado pela Namco nos tempos de Ridge Racer) e o analógico.

NEGOCIO DA CHINA

Para dar um incentivo a mais quando for lançado Parasite Eve, a Square EA dará de brinde um CD com um demo jogável de Xenogear, e filmes de FF8, Brave Fencer Musashi e Bushido Blade 2

SNK APOSTA NO PSX

Apesar de o PSX não ser o videogame mais adequado para fighting games 2D, a SNK aposta no sucesso da conversão de Gekka no Kenshi/Last Blade, um recente arcade e Neo Geo game. A versão do PS terá novos elementos inéditos no arcade. Nada de Saturn por enquanto.

MAIS PERSONAGENS DE FF7...

Já citado antes na PnP, o arcade Square/Namco/ Dream Factory. **Eirgheiz**: God Blessed the Ring está vindo para o Playtation no final do ano. Anunciado pela Square, e não pela Namco, o jogo no arcade era baseado na system 12, a mesma placa mãe de Tekken 3. Uma ótima notícia! Um novo personagem de FF7 será incluso (os anteriores são Cloud e Tifa) e assim como em Tobal 2, terá um Quest/RPG mode.

BEAT MANIA

O simulador de DJ da Konami, Beat Mania (arcade, PnP 2) será lançado dia 24 de Setembro. A versão do PSX terá 8 músicas novas, além das 19 do arcade. A ASCII já está encomendando um controle especial apenas para esse jogo e o lançamento será simultâneo à data do jogo.

AS FERAS ESTÃO DE VOLTA

Blood Roar, o jogo dos bichinhos invocados, lançado pelo trio Hudson/Eighting/Raizing, ganha uma continuação: Blood Roar 2: Bringer of the Newage. A jogabilidade continua no mesmo esquema, semelhante a Fighting Vipers, onde se pode transformar numa fera durante a batalha, aumentando seu repertório de golpes durante essa forma. A placa mãe do arcade é a System 12, um PSX turbinado usado em Tekken 3 e Eirgheiz. Os gráficos ficarão melhores e terá novos personagens, entre eles Uriko, uma jovem garota japonesa que pode se transformar numa selvagem coelhinha.

SERA?

O pouco empolgador Sengoku Turb (veja preview) e Seventh Cross, ambos da NEC HE foram confirmados para o mercado americano e europeu pela mesma. A empresa confirmou também que está trabalhando em mais um título, que não é RPG. Fica a dúvida se esses jogos irão colar em outros mercados, já que a bizarra história dos jogos assim como seus ambientes não caem muito ao gosto dos americanos. Talvez os Europeus sejam mais receptíveis e chegados em ovelhas.

MAIS SQUARE

A incansável Square anuncia mais 2 jogos para PSX. O primeiro é Chocobo's Mysterius Dungeons 2, uma continuação que tem tudo para fazer sucesso no Japão, uma vez que o seu antecessor ficou entre os mais vendidos no ano passado, isso que ele foi lançado em dezembro. O outro é Chocobos Racing, como o próprio nome indica, um jogo de corrida com Chocobos similar ao visto em FF7.

O MAIS VENDIDO

PSX tem total domínio no mercado europeu segundo um estudo recente feito pela Computer Trade Weekly. Até aí nenhuma novidade, mas o que impressiona mesmo é o fato de que o total de vendas de jogos de PSX passa dos números de vendas do N64 e PC combinados!. Os números confirmam, numa proporção 3:5:1:

PC CD Games - $342 milhões
Playstation - $646.5 milhões
Nintendo 64 - $187.5 milhões

CASSETADA!!!!

Ótimas surpresas quanto a SpikeOut, o "luta de rua" da Sega. Será possível jogar 16 jogadores simultâneos com máquinas linkadas e terá 12 fases. Por enquanto, 30% está concluído. Segundo a SOA ele será lançado para Dreamcast em 99.

CAPTAIN COMMANDO

É um grande jogo da Capcom, mas não é ela que está trazendo para o seu PSX! A pouco conhecida New Corporation anunciou Captain Commando, o sucessor de Final Fight nos arcades. O jogo suporta 3 jogadores simultâneos e o Dual Shock. Previsto para Setembro, só no Japão. Nosso editor, The "Capcom" Prodigy já acendeu suas velas para que a New Corporation tenha a descência de remixar as ótimas músicas do clássico.

RAIDEN RENACE

Seibu anunciou a continuação de Raiden, para os arcades. O nome é Raiden Gighter Jet.

GAMEBOY 2

A Nintendo prepara um novo GameBoy mais poderoso (óbvio) e compatível com os jogos do antigo portátil. O novo GB terá o mesmo processador, mas com 2x mais velocidade, 2x mais videoRAM e 4 vezes mais RAM. Como se não bastasse, a resolução aumenta de 160x140 para 320x280 prometendo ser um estouro no mercado de videogames portáteis.

KONAMI

Novidades da Konami. Ela anunciou 3 novos jogos para o PSX, um action game (até que em fim) chamado BishiBashi Special, uma coleção de multiplayer mini VS games (aprox. 27) baseado no desconhecido arcade, e um jogo especialmente para o nosso editor Predator, Bass Angler, um jogo de arcade de pescar lançado ano passado. Quem sabe dessa vez ele pára de pescar lambari e aprende novas técnicas. Para arcade ela anunciou a continuação de Bass Angler, a continuação de Hyper BishiBashi e Racing Jam Chapter 2, a sequência de seu racing Cobra game.

CANCELAMENTO!!!

Arc System Works cancelou sua conversão de Guilty Gears para Saturn.

NAOMI

Sega lançará Virtua Fighters Kids 2 para a Naomi, a placa baseada no hardware do Dreamcast, possibilitando uma rápida conversão. Baseado nos modelos de VF3, promete se deferir em jogabilidade dos demais VF.

A Tecmo mostrou as fotos de Dead or Alive++ para arcade, e pelo que vimos o jogo está incrivelmente bonito, com gráficos bem trabalhados. Agora as sequências de combo ganharão nome, e aparecerão na tela toda vez que são executados, além de ter golpes novos. Nenhuma conversão foi confirmada ainda pela Tecmo, mas corre boatos por aí que Dead or Alive++ deve pintar na telinha do PSX.

PSX2

Há muitos boatos rondando o mundo dos games, mas este nós não poderíamos deixar de publicar. Lá vai a bomba: Sony já estaria com o PSX2 pronto e esperando apenas o lançamento do Dreamcast americano para poder colocá-lo no mercado. Com isso a Sony lucraria ainda com as vendas de PSX por mais um ano, afinal grandes jogos para ele ainda vão sair.
E mais, o console usará o drive de DVD, aumentando ainda mais a sua capacidade de reproduzir full-motions.
Será verdade? Tomara, para o bem de toda nação.

MICROSOFT GAMES

Microsoft lançou o demo de Urban Assault, o jogo de multi-players futurístico dela, um jogo que mistura de shooter com estratégia, desenvolvido por TerraTools.
Urban Assault vem com seis fases onde só se pode jogar em singleplayer e mais duas fases para treino, e os jogadores podem criar sete tipos diferentes de veículo. Dois níveis de multiplayer também estão disponíveis, mas só através de LAN e IPX ou protocolo de TCP/IP como também em cima da Internet Gaming Zone. Disponível no site http://209.132.5.246/downloads/harddemo.zip

SONIC ADVENTURE

Sonic Team lançou o logotipo do Sonic Adventure em um recente comercial, no Japão. O comercial não mostra nenhuma cena do jogo em si, só o logotipo. Olha ele aí para vocês matarem a curiosidade.

TEAM 17 NO DREAMCAST

Outra companhia anunciou que irá produzir jogos para o Dreamcast. Desta vez foi o Team 17, produtor de Worms e Worms 2. A companhia planeja lançar logo de cara 3 jogos para o console. O único problema é que eles não anunciaram quais seriam esses jogos, mas nós da PnP podemos adiantar que atualmente o Team 17 está desenvolvendo os seguintes jogos: P.I.G, Wormageddon e Stunt Car Grand Prix e um jogo de Pinball todos para o PSX, e Phoenix e Nightlong para PC. Estes jogos só serão apresentados oficialmente na feira anual da ECT (Eletronic Consumer Toys) em Londres, em Setembro.

CAPCOM VIRTUAL PET

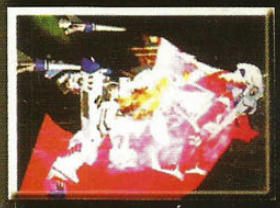
A Capcom do Japão exibiu sua mais nova mania, o Metal Walker. É um andador virtual. Quando você vai dar um rolê e leva ele junto, ele também anda na telinha, e é desse modo que ele vai ganhando personalidade (estranho, não?). Ele também tem um jogo que você deve coletar PowerUps para que ele possa evoluir.

VIGILANTE 8 NO N64

O novo jogo de combate automotivo da Activision, Vigilante 8, vendeu aos milhares no mês de Junho. Com os sorrisos atrás da orelha, o pessoal da Activision, como não são bobos, anunciaram que até o final do ano lançarão uma versão para N64. Este deve ser o primeiro título do gênero para o console.

CAPCOM

Capcom lançou alguns fotos novas do Choukou Senki Kikaio .Um jogo no estilo anime, onde pilotos de Mechas se enfrentam, de uma olhada nas novas fotos. São demais!!!



CARAMBA!!!

Pelos cálculos da Sega of Japan, no primeiro mês do lançamento do Dreamcast deverão ser lançados pelo menos 27 jogos, quase um por dia. A Sega lançará pelo menos 6 títulos e as outras softhouses 21. Este número pode aumentar ainda mais e chegar a 39 jogos!!

RAPIDAMENTE

Mal saiu o excelente Banjo Kazooie e a Rare que não é boba nem nada, anunciou sua sequência Banjo Tooie. Para 1999.

SNK DEMORA

SNK lançará para cartucho Neo Geo Cup 98: Road to the Victory. É provável que quando você leia esse news já tenha visto o jogo, que será lançado dia 30 de julho no Japão. Um pouco tarde não acham?

DUKE NUKEM 64

GT Interactive está trabalhando em uma nova versão de Duke Nukem para N64, chamado Duke Nukem: Zero Hour. Será um 3D adventure game desenvolvida pela imprevisível Eurocom. Para 99.

MAIS NEC

A Nec Interchannel anunciou mais dois títulos para Dreamcast, Melkurius Pretty e Monster Breeder, ambos espécies de tamagothis cheios de fadas e monstros. Com 30% completo, eles farão uso do VMS card. Para 99.

BUST-A-MOVE 3

Acclaim confirmou Bust-A-Move 3 (Puzzle Bubble 3) para Nintendo 64 no fim do ano. Um modo de 4 jogadores será adicionado. Ela também está considerando lançar Shadowman e Bust-A-Move 3 nos EUA.

SUIKODEN 2

O primeiro grande RPG do PSX ganha uma continuação depois de mais de 2 anos. A Konami divulgou as primeiras fotos de Suikoden 2. Para o público poder sentir o que esse jogo tem a oferecer em diversão, em Metal Gear Solid (que por sinal a Konami diz que será o melhor jogo do mundo) vira um CD com um demo jogável. O primeiro Suikoden foi lançado no mercado americano, mas poucos chegaram a ver.

PELADA NA TELINHA!!!

A Namco entra na onda dos futibas, e anuncia a conversão de seu arcade System 11 Libero Grande. A grande jogada desse jogo é que diferente de qualquer outro jogo de futebol, você só pode controlar um jogador, todos os outros são controlados pela CPU, dando assim um realismo inédito e bem original. Mas usando diferentes combinações de botões você pode produzir todo tipo de técnicas. Usa 100% motion capture e para a versão caseira está prometido modo 2 jogadores cooperativo e versus, dividindo a tela, um novo World Cup Mode, PracticeMode e a vibração do Dual Shock. Previsto para Novembro.

N64 UTILITARIOS

Tokyo Electron Device está para lançar uma câmera digital, onde você vê e processa na TV através do N64. Se chama Mario no Photopy e foi anunciado para dia 6 de Novembro por 9800 Yen (algo em torno de 100 dólares). Algumas unidades demo já rolaram no Japão em Julho. Acompanha um cartucho especial, que terá ferramentas para poder fazer efeitos com a foto.

SHINING FORCE III

Novidades de Shining Force III Scenario 3 para Saturn. Desta vez o personagem principal será um soldado chamado Julian que já existia nos cenários 1 e 2. A história gira em torno do Evil Palace no norte, uma área que antes não podia ser aberta nos dois anteriores cenários. Detalhe: a história varia de acordo com o que foi feito nos anteriores cenários.

GODZILLA ATACA DREAMCAST!!!

Não, não é Virtua Figther 3 o primeiro jogo anunciado oficialmente pela Sega para o seu próximo console. Aproveitando ao onda do filme, Godzilla, o jogo promete muita destruição no estilo Rampage, onde você terá que detonar a cidade, a polícia, e outros monstros (bem que podiam pegar a licensa de King Kong, relembrando o antiguíssimo filme). Godzilla usará as vantagens do VMS Godzilla (versão portátil), onde você pode usar os mesmos monstros que você cria nesse jogo.

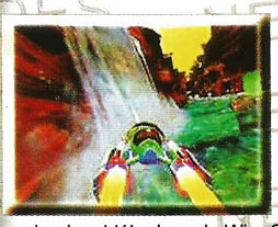
LAMA NO N64

Ocean anunciou a versão 64 bits de V-Rally um jogo de PSX que tinha o absurdo de mais de 30 pistas. V-Rally 64 (para N64 óbvio) será em alta resolução e terá vários carros conhecidos para escolher, entre eles o Corolla Castrol. Fim de ano.

BOATOS NO SATURN

Pode não ser verdade, mas há boatos de que a Sega of America, numa atitude louvável, lançará mais 6 jogos para o Saturn americano. São: Deep Fear (adventure), Baroque (S.RPG), Sega Ages: Phantasy Star Collection (RPG), Sonic The Fighter (fighting), Shining Force III Scenario 2 & 3 (S.RPG).

ATARI, O RETORNO



Novo arcade na parada, da Atari. Ela está trabalhando num game futurista de corrida a ser realizado em Agosto. Nesse jogo você poderá atacar seus oponentes com mísseis, canhões e armas, ou seja, copiando a idéia da serie WipeOut. Confirmado modo 4 jogadores, 4 pistas e 6 diferentes naves. O nome: Vapor TRX.

É OFICIAL AGORA

Yuji Naka, pai do Sonic confirmou mais uma aventura do porco-espinho. E mais, ficou marcado para o dia 22 de agosto em duas sessões, manhã e tarde numa conferência sobre o novo jogo, no Tokyo International

Forum Hall (ver foto).
Naka frisou bem que não apenas a imprensa mas os fãs poderão assistir, desde que tenha lugar, claro. Segundo o mesmo, a primeira exibição será para o público e a segunda para o pessoal do mundo gamístico. O pessoal da Sonic Team estará respondendo perguntas e haverá distribuição de brindes.

KONAMI

No dia 10 de setembro a Konami (como ela está cheia de novidades) lança Dolphin's Dream, um jogo de ação com simulador onde o objetivo é procurar tesouros no fundo do mar. Você precisa achar os tesouros antes que seu compartimento de oxigênio acabe ou fiquem comprometidos, e tomar cuidado com tubarões e monstros marinhos, onde você pode escolher desviar ou contra-atacar com armas. Conseguindo o objetivo, é possível vender os tesouros para conseguir upgrades no seu equipamentos, para poder enfrentar novos desafios mais complicados e profundos.

MIDWAY E DREAMCAST

A Midway está planejando lançar uma versão de Mortal Kombat 4 para Dreamcast, com características novas, diferentes da versão do arcade. O jogo ficaria muito melhor (devido ao poder do novo console). Mas isso tudo ainda é especulação, somente dentro de alguns dias é que poderemos confirmar tal notícia

LIDER DE VENDAS

Com a queda do preço do modelo mais antigo do Playstation (aquele sem o controle Dual Shock), as vendas aumentaram significativamente, de acordo com NPD Group, as vendas de PSX e N64 aumentaram em 100% no último mês, e o PSX continua a liderar na frente do N64 com uma vantagem de 2 para 1.

F-ZERO X

A Nintendo está planejando lançar um editor de pista para F-zero X, e será incluído na versão de F-zero X para 64DD. Você pode projetar suas próprias pistas para o jogo, com a mesma qualidade das pistas atuais pois ele utilizará o mesmo editor de pistas do jogo original.

PESCARIA

Konami lançará um jogo de pesca chamado Bass Angler para Playstation dia 1 de outubro no Japão. O jogo terá os modos arcade mode, beginner (iniciante), e o play mode. O Play mode será um tutorial que lhe ensina todos os tipos de técnicas para pescar, como que tipo de peixe você encontrará, como pescar com o tempo diferente entre outras coisas.

J 4 RIDGE RACER

Namco confirmou que eles estão trabalhando na sequência de Ridge Racer para Playstation, previamente intitulado como J4 Ridge Racer. Se nada sair errado, o lançamento deve ser em Dezembro.

RUMOR

O primeiro título para Dreamcast da SNK seria uma conversão de arcade, planejada para inicio de 1999, os mais prováveis jogos para essa conversão devem ser The King of Fighters 98 e Samurai Espiritos 64 do Hyper Neo Geo 64. Esperamos que esse rumor se confirme.

CAVALOS NO N64

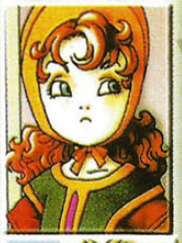
A Konami anunciou G1 Stable para N64, um simulador de corridas de cavalos, no qual você pode criar e correr com seus cavalos. Este jogo também é compatível com o 64GB Pak que lhe permitem trocar dados com o Gameboy (Pocket Stable) do N64. G1 Stable deve ser lançado no inicio de 1999.

CONVERSÃO

A Inner Workings está fazendo a conversão de Plane Crazy do PC para o Playstation e arcade. Eles ainda estão estudando a possibilidade de uma conversão para Dreamcast.

DRAGON QUEST 7

Finalmente são divulgadas as primeiras fotos do carro chefe de vendas da Enix, Dragon Quest 7. Novamente, os personagens foram criados e desenhados por Akira Toriyama que fez fama com a serie Dragon Ball, participando no design dos personagens em Cronos Trigger, Tobal 1 e 2 entre outros. O personagem principal e um garoto que vive em uma pequena vila de pescadores. Ele sonha em ser um dia um grande pescador como foi seu pai. Ele carrega com si um pequeno animal de estimação parecido com uma iguana



MAIS FUTEBOL

O ASCII está trabalhando em um novo jogo de futebol para N64, um simulador . O nome do jogo será J.League Tactics Soccer, programado para ser lançado no final do ano no Japão, neste jogo você é o treinador de um time de futebol, você tenta administrar e treinar seu time de futebol, sua meta é se tornar um dos melhores times da J.League e entrar nas competições de Mundiais. Seus jogadores ganharão experiencia, e alguns deles ganharão habilidades especiais isso dependendo da personalidade de cada jogador.

MOUNTAIN BIKE NO PSX

A Sammy lançará MTB Dirt Cross para Playstation no dia 15 de outubro no Japão, um jogo de Mountain Bike. Este jogo terá muito realismo, por exemplo, enguanto você escala as montanhas, você precisa mudar as marchas de sua Mountain Bike, e se você não fizer isso corretamente ela, perderá velocidade e sairá de controle. Alem de montanhas em seu caminho, também há neve, lama e sujeira. Este jogo suportará o controle analogico e o Dual Shock.

RPG DANÇANTE

A Enix está trabalhando em um RPG dançante para Playstation chamado Great Hits, este jogo é baseado em Bust-a-move, usa o sistema músical básico de Bust-a-Move. Neste jogo, você pode criar músicas e também Clips para elas, suas missões são criar bons Clipes. Você começa como um novo produtor. Você precisa procurar equipamento e atores que encaixam ao tema de seus Vídeo Clipes. Há 13 atorese e atrizes para escolher, alguns atores não estarão disponíveis até que você tenha reputação. A Enix gosta de inovar mas desta vez ela se superou....

RIVALS SCHOOLS

A versão americana de Rivals Schools da Capcom não conterá o simulador de colégio que vem no segundo CD da versão japoneza,mas os outros elementos ainda permanecerão na versão americana, como modo de torneio, modo de team batle, e o edit mode. O que levou a essas mudanças, é o pouco interesse dos americanos por simuladores deste tipo.

FIGHTING FORCE RETORNA AO PSX

A Eidos está trabalhando na seqüela de Fighting Force para Playstation, Fighting Force 2 obterá emprestado elementos de GoldenEye 007 e uma variedade grande de armas para escolher, alem de melhorar os gráficos. A Eidos ainda promete colocar muito mais combos e golpes (ainda bem, já que eram poucos na primeira versão) isso tudo para o inicio do ano que vem.

TREMENDO DE MEDO

A versão Dual Shock de Resident Evil 2 será lançado para Playstation no EUA em setembro, esta versão nova alem de ser compatível com o Dual Shock, terá vários elementos novos, serão introduzidos músicas novas, modo de principiante, Modo de Extreme Battle e um novo personagem entre outras coisas.

SPYRO THE DRAGON

Sony lançará Spyro The Dragon para Playstation no dia 8 de setembro nos EUA, um jogo de plataforma 3D. O jogador terá de controlar um bebe dragão, e seu objetivo é salvar seus amigos de Gnasty Gnorc que capturou e transformou seus amigos em pedras. Haverá mais 30 mundos, e Spyro conta com várias habilidades como voar, rolar, saltar, e gospir chamas, deslisar e muito mais, tudo isso para tentar salvar seus amigos. Será que este poderia ser o próximo mascote do Playstation, desbancando Crash Bandicoot?

GAUNTLET LEGENDS

A Atari Games está trabalhando na nova versão de Gauntlet para arcade, o novo jogo se chamará Gauntlet Legends. O jogo será um action/RPG todo em 3D, haverá 4 mundos principais com muitas fases diferentes em cada um, e duas fases finais com chefes diferentes. Você poderá jogar com os 4 personagens básicos: guerreiro, valkyrie, mágico e arqueiro. Cada personagem tem um movimento especial ou feitiço que eles podem usar quando enchem suas barras de mana, também há muitos itens e powerups, novos, que você pode apanhar no caminho. Gauntlet Legends também sairá para Playstation e N64, nenhuma data de lançamentofoi anuciada ainda.

DREAMCAST DEMO

A Sega lançará um CD demo do Dreamcast em Outubro. Com vários jogos para o poderoso console, como Scud Race, D2 e Sonic Adventure e outros. Infelismente o demo só sairá na revista japonesa Saturn Magazine, mas com certeza nós da PnP não vamos deixar passar barato e iremos atrás da demo nem que tenhamos de ir no Japão, para que você leitor possa aprecia-lo conosco.

NOVO GAMEBOY

A Nintendo diz que o novo Gameboy Color que está para ser lançado, terá um dispositivo de comunicação por infra-vermelho que permitirá troca de dados sem cabo, e ele será uma pouco maior que o antigo Gameboy. Com esse novo dispositivo de comunicação, ele poderá se comunicar além de com outros Gameboy, com outros sistemas como o N64, e é bem possivel que ele se torne uma espécie de gerenciador de jogo semelhante ao VMS do Dreamcast.

Ponto de Vista

The Menace

É MELHOR UMA REVISTA COM PÁGINAS CHEIAS, DO QUE UMA REVISTA CHEIAS DE PÁGINAS!!!

The Prodigy
NÃO AGUENTO MAIS OUVIR DA SASHA!!
E STFZERO 3 É APENAS RAZOÁVEL!

Draco
VIVA O MULTIPLAYER!!!
STARCRAFT E QUAKE 2 DOMINAM!!

Predator
DÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃ
(SE RECUPERANDO DO SUSTO DE FF8)

Black Adder
VIRTUA FIGHTER E TEKKEN SÃO UNS LIXOS!!
VIDA LONGA AO FIGHTING2D!

Himaru
O TIME DO BRASIL FOI COMPRADO!!
NÃO AGUENTO MAIS OUVIR O NOME DO RONALDINHO.

Maniac
MANIAC CHEGOU!! NOTARAM?? HEH!
PS: VAMOS CHEGAR LÁ!!

Quest 64

Maniac
Até que enfim, o primeiro Rpg do Nintendo 64. Ficou muito bem feito na parte gráfica e na sua fluência, mas a sua história e complexidade é muito simples.

The prodigy
Vindo da Imagineer esperava uma bomba, mas ela se superou. Não e a oitava maravilha como o boneco do Godzilla que eu e o Predator vamos comprar, mas convence como um bom RPG.

Black Adder
Finalmente um RPG pra N64. Agora eu considero ele videogame. Onde já se viu videogame sem RPG! Apesar da história banal, o jogo tem gráficos e um sistema de batalhas bem prático.

Himaru
O n64 é um console extremamente escasso de RPG. Quest não é nenhum grande RPG como Grandia ou Final Fantasy, tem história superficial e personagens sem graça.

Banjo Kazzoe

Himaru
Mais um jogo estilo Mario para N64, os gráficos são superiores ao próprio, com muitos detalhes, como as cabanas na floresta, o som não é aquelas coisas, mas a jogabilidade é cativante.

Black Adder
Rare consegue se superar e entra pra historia como única marca ocidental a fazer um plataforma decente.Supera Mario 64 em todos os aspectos. Gostei também da história,

Maniac
Valeu a árdua espera que a Rare proporcionou aos usuários da Nintendo, Banjo ficou animaldo (animal + animado ! Heh), o melhor game 3D plataforma para o sistema!!

The prodigy
Rare se define como a melhor empresa do Ocidente, anos luz na frente de empresas como EA, SOA, Acclaim, e principalmente do lixo da Eidos. Os gráficos, diversão e controle sem igual!

Mortal Kombat 4

The Menace
A conversão ficou muito boa, tanto no PSX, quanto no N64, mantendo 60 quadros por segundo. Conseguiram também converter com perfeição a jogabilidade nojenta e desbalanceada do arcade.

Himaru
Para mim mortal já era, os sistemas de combos são chatos e inúteis, continuando a mesma coisa. MK2 continua sendo o melhor da série.

The prodigy
Para tirar uns contras o jogo até e divertido. A versão 3D de Mortal ficou rápida e por isso chega a agradar, mas a jogabilidade continua a mesma coisa. O N64 ganha em gráfico, ficando de parabéns.

Predator
Mortal!! Mortal!!! Haahhahahahahaha... não tenho mais estômago para esse tipo de porcaria....apesar de ser o melhor da série, eu acho que já deu o que tinha de dar.

F Zero X

Maniac
Bem, na minha opinião não foi o mesmo impacto que a versão de Snes causou, mas mesmo assim ficou muito bom, onde a velocidade é o que liga, confira pois é um dos melhores no gênero.

The Menace
F-zeroX conseguiu manter o ambiente e a jogabilidade que fez o jogo ter sucesso no SNES, com 60 frames de pura diversão. Muito melhor quem Starfox 64 que nem as músicas fizeram direito.

Black Adder
Este é o mais perfeito exemplo de como a jogabilidade impera em cima dos gráficos. Apesar dos gráficos BEM simples o jogo é diversão do começo ao fim. E as músicas... ah... lindas.

The prodigy
A Nintendo acertou em cheio. A jogabilidade mais maravilhosa que pode se ter num jogo de corrida. E o melhor, as musicas continuam as mesmas do clássico. A velocidade e as pistas arregaçam .Nota 10!

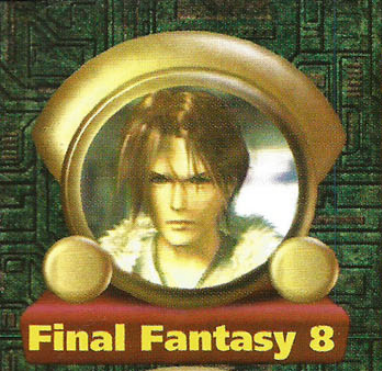
Unreal

The Menace
O MELHOR jogo de corredor para PC. Gráficos, som, ambiente, design e jogabilidade superiores a Quake 2, muito envolvente mesmo.Fez i ID morrer de inveja.Hum, baby!

Black Adder
O melhor gráfico feito para o PC. As armas são regulares. A comparação com Quake é inevitável, como eu gosto mais de detonar outros do que ficar jogando sozinho eu fico com Quake.

Draco
Fiquei chocado ao ver a diferença de gráficos, fiquei tonto com a qualidade da animação, fiquei babando com a trilha sonora, torto com a jogabilidade, retardado com o editor... lero lero...

Predator
A Epic deve ter provocado muitas dores de cabeça para o pessoal da ID.....Heheehe!!! Ruim para alguns, bom para outros, no caso nós jogadores ...simplesmente o melhor do gênero.



Final Fantasy 8

Maniac
☺ Quando é full motion e quando é realtime? Cara, que diferença, realmente o PSX me surpreendeu! Quanto ao jogo, é desnecessário comentar. Estamos falando de FF, o incomparável.

Hirmaru
☺ Conseguiu superar totalmente o útimo!!! E agora com o design dos personagens mais sérios, tornou o jogo muito mais envolvente.10!!

The Menace
☺ A evolução é logo percebida por qualquer um que viu o 7. Logo no começo já me agradei pelo fato dos personagens parecerem gente e não bonecos, dando um ar diferente ao jogo. Animal!!

Black Adder
☺ Incrivel! Magias destruidoras com efeitos de encher os olhos, isso sem contar com as full-motions bem cinematograficas. Square rulez..

Sakura Wars 2

Hirmaru
😐 Com a falta de jogos para Saturn, SW2 vem na hora certa. Apesar de não ser um Shining Force 3, SW2 agrada pela história e personagens cativantes, fora as FMV que são um espetáculo.

Maniac
😐 Mais uma continuação, de um game vindo do Japão, quem gostou do primeiro, com certeza gostará do segundo, e quem nunca viu, dê uma olhadinha.

Predator
☹ Não acredito, como pode!! Conseguiu ficar a mesma coisa que seu antecessor, na minhã opinião, nos dias de hoje se tem melhores RPGs para debulhar, viu mané ! Sucesso por aqui never!

The prodigy
☹ Que pena que não deu para colocar Castlevania ou Deep of Fear no lugar desse Sakura "pê no saco". Não gostei do primeiro, e esse não empolga. Só a musica da entrada se salva.

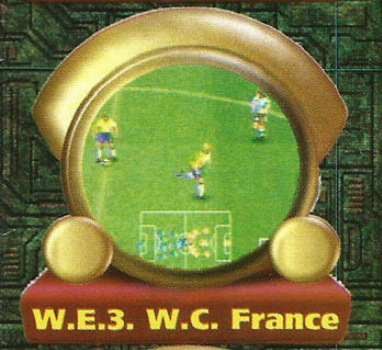
Vigilante 8

Draco
☺ Gostei. O jogo demonstra, e bem, aquilo que todos deste estilo tentam... ação! Muita devastação, armas, tiros e carros voando é o que você verá de monte em Vigilante 8. Vruum Boom!!

Maniac
☺ Vigilante 8 ficou animal, bem ao estilão de Twisted Metal 2, adoro este tipo de game (destruição TOTAL !! Heh) totalmente recomendado, pode ir com sede ao bote!!

The Menace
☺ Os gráficos impressionam, e o jogo me deu vontade de jogar, pelo design dos carros. o sistema é bem parecido com o nojento Twisted Metal, mas este jogo nem se compara à aquela merda, é muito melhor.

Black Adder
☺ DESTROY! DESTROY! O jogo supera qualquer um em gráfico e efeitos de luz, não tem prá ninguém! Pode vir Rogue Trip e Twisted Metal 3, vai ser uma disputa e tanto. O jogo só decepciona na variedades de armas.



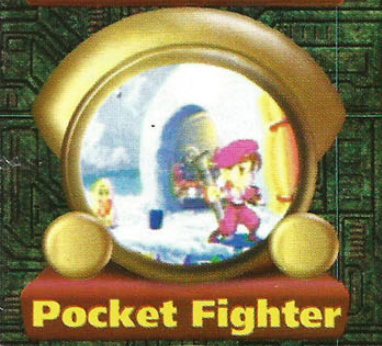
W.E.3. W.C. France

Black Adder
☹ Futebol? Justo agora? Não, obrigado. Apesar dos gráficos bonitos e motion-capture bonitos, este jogo merece ser xingado pela falta de suporte ao analógico. Que vergonha Konami! Pelo menos é melhor que o nojento Fifa.

Predator
☺ Este futebol, simplesmente é o melhor! Não deixe de conferir, chame a galera toda e se divirta muito, assim como eu que tomo só bucha aqui na redação do Maniac, puta vicio ele gente!!

The prodigy
😐 Não e melhor que os futibas Konamisticos do N64, mas é muito melhor que os medíocres FIFAS. Assim mesmo, a Konami merece ser xingada por não dar suporte ao analógico. RIDÍCULO!

Maniac
☺ O melhor futebol do PSX, ficou ainda melhor com o lançamento desta continuação, para quem tem um PSX e gosta do genêro é indispensável ter um. Mãos a obra.



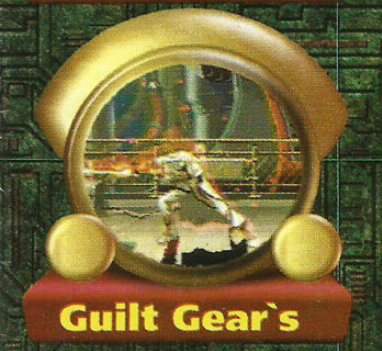
Pocket Fighter

Maniac
☺ Conversão muito bem feita pela Capcom, que soube aproveitar totalmente a baixa capacidade 2d do Psx, trazendo os anôezinhos do Street & CIA para sua telinha. Heh !!

Hirmaru
☺ Muito divertido, a Capcom fez uma jogabilidade empolgante. a conversão do PSX ficou surpreendente, com loading muito rápido e perda de poucos frames. Gráficos e som empolgantes.

Black Adder
☺ Só podia ser ela, a nossa, a sua, CAPCOM! Apesar de "bonitinho" demais pra quem está acostumado aos demoníacos Orochis,tem uma jogabilidade complexa suficiente pra entreter o pessoal.

The prodigy
☺ Quando eu joguei no arcade não tinha dado tanta importância, mas agora ... não consigo parar de jogar, o melhor do ano em luta ao lado de Marvel vs Capcom.Capcom THE BEST !!! Só as músicas que ela podia ter remixado.



Guilt Gear`s

Hirmaru
☺ Esse jogo diverte pacas, parece que quem fez o jogo foi o pessoal da SNK.As músicas são muito legais e os personagens bem criativos. O sistema de combos convence. Ponto Neo Blood Team.

Black Adder
☺ NeoBlood? Que marca é essa? Não importa! O que interessa é o puta jogão que ela fez , uma marca vir do nada e fazer um jogo do nível de Street Fighter ou KOF é coisa rara de se ver. Os fighting 2D estão de volta.

The prodigy
😐 Que zona que esse jogo é! Mais bagunçado que os crossovers da Capcom e tão divertido quanto. Um ponto negativo pela dificuldade do ultimo inimigo e um positivo pelos personagens e músicas.

Maniac
☺ Poxa, não é sempre que o PSX tem bons jogos em 2D e desta vez leitor, corra atrás de Guilty Gear, pois você não se arrependerá !

Preview

Estilo Rage retorna em

Spike

Este é um jogo que com certeza será fantástico, sendo produzido pela Sega, utilizando o poderio da placa Model 3 Step 2. Todos se lembram do clássico Streets of Rage do MegaDrive? Então, Spike lembra muito este pois o estilo será o mesmo, mas utilizará a concepção dos gráficos 3D.

Spike terá 12 fases, muito diversificadas e chocantes. À sua disposição terão 4 lutadores, que juntos poderão combinar golpes, para assim variar bem a jogabilidade (palavra da Sega!), e tornar o game menos enjoativo possível.

Este promete trazer de volta os belos jogos neste estilo, como o Rage (já citado), Final Fight, Captain Comand, etc. Se fizer sucesso, outras marcas começarão a programar novamente este estilão de game que está fazendo falta no mercado ultimamente.

Veja aqui neste preview, e comprove você mesmo, que não estou exagerando em minhas palavras, somente observe estas novas fotos e tire suas conclusões também. A Sega é fera ou não é? Heh.

A Sega garante que Spike será um arraso, e promete lançá-lo também para Dreamcast, o novo e poderoso console de 128bits que esta por vir! Dá-lhe Sega!!

ARCADE 2o. semestre de 98

Início de 1999 Americano PC

DIABLO II™

Como todo jogo que faz sucesso em sua primeira versão, logo após algum tempo, vem uma nova seqüência e Diablo mostra isso mais uma vez, pois a Blizzard Entertainment está produzindo Diablo 2 que promete muito. O game não será 3D como se pensava, ele seguirá a mesma linha do antigo Diablo, mas com um novo engine gráfico, que proporcionará ao novo game uma melhora gráfica bem grande, e é isso que todos nós esperamos!!

Agora em Diablo 2, você poderá escolher entre 5 personagens. São eles Amazon, suas armas serão um arco e uma lança; Paladin, um cavaleiro de bom coração; Barbarian, um bárbaro forte, com estilo de luta dos animais selvagens; Necromancer, ele utilizará a magia de evocar os mortos e Sorceres, a feiticeira.

Em Diablo 2 está sendo prometido efeitos de luz e sombra muito realísticos, além de muitos, mas muitos novos feitiços, monstros e outras coisas estão sendo aguardadas e divulgadas.

Será possível jogar com 8 jogadores simultâneos no modo multiplayer, mas as melhores novidades com relação ao jogo em compartilhamento será a battle.net, que promete ser muito melhor que na outra versão de Diablo, onde eram permitidas trapaças e outras coisas que acabaram arruinando o game tornando-o sem graça, pois se tornava desleal.

Olhe, só se pode esperar uma coisa deste game vindo da Blizzard, sabe oque? Que será um jogão, portanto é só aguardar seu lançamento que está previsto para o início de 99. É isso aí Blizzard, continue assim.

Kain está de volta...

Legacy of Kain: Soul Reaver

Agarre seu crucifixo e compre alguns dentes de alho, pois nesta continuação Kain volta com força total. Já se passaram mil anos desde o retorno de Kain do Inferno para poder realizar sua vingança e, após concluída sua missão, ele foi ganhando um enorme poder, dominando o mundo inteiro com uma legião de vampiros ao seu lado. Agora, se você pensa que vai poder aproveitar de todo esse poder está muito enganado, Kain é quem você deve derrotar desta vez. Raziel é o nome de um dos comandantes das tropas de Kain, e é ele com quem você joga. O jogo agora é todo em ambiente 3-D livre, Crystal Dynamics produziu um engine gráfico de primeira, com direito à muitos efeitos de luz e gráficos bem detalhados. O frame-rate ainda é uma incognita mas espera-se aceitáveis 30 fps.

Final do ano Americano

Goemon 64

O ladrão do N64 retorna

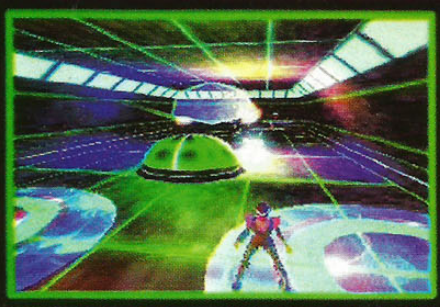
Você, como o Prodigy, é um fã incondicional de Goemon? Então comemore, a Konami presenteia os donos de N64 com mais uma aventura do ladrão ninja. Ao contrário da última versão do N64, que era totalmente 3D com toques de RPG, este será um plataforma clássico como as versões do SNES. O jogo terá opção para dois jogadores, e contará com quatro personagens, Goemon (não diga!), seu amigo gordão Ebisumaru, Sasuke (um ninja robô) e, diretamente do SNES, a guerreira Yae. Também haverá as clássicas cenas dos robôs gigantes, abusando do poder 3D do N64, e diversos golpes combinados. É a Konami firme e forte.

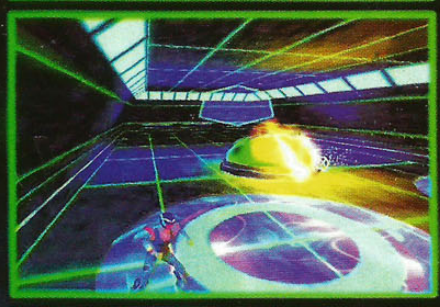
Sem previsão Japonês

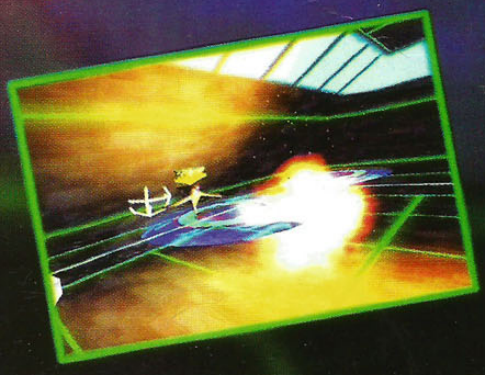
Drones

Surge em Dreamcast

A novata Nigma vai lançar para PC, e futuramente para o DreamCast, Drones. O jogo será uma espécie de Fighting misturado com Tomb Raider. Em diversos níveis diferentes, você enfrentará inimigos jamais vistos em qualquer jogo, e é claro, um modo deathmatch com vários jogadores disponíveis, via rede ou modem. E atenção donos de PCs, o jogo rodará no mínimo com um Pentium II 266 com 64 Mb de RAM e uma placa aceleradora 3D, como uma Voodoo2 por exemplo. Já a versão do Dreamcast usará o controle análogico para controlar o boneco, só que nada de tela dividida, segundo Alex (programador chefe), o deathmatch no Dreamcast só será com uso de modem ou via link.







Sem previsão Americano

Setembro (PSX/PC)
Março de 99 (DC)
Americano

Super Bike
Vem arrasando

A Milestone, a mesma de Screamer Rally e Screamer 2, confirmou estar produzindo um novo título de corrida, desta vez de motocicletas, e liberou algumas fotos. Se Super Bike seguir o mesmo estilo da série Screamer, aguarde um jogo de moto com um estilo novo e radical. De acordo com Gianluca Miragoli (gráficos), a versão do Dreamcast será a melhor de todas, mais complexa e mais impressionante, só que vai demorar para sair. A versão do PC poderá ser melhorada com as famosas placas aceleradoras.

Dezembro de 98
Americano

Thousand Arms
Um grande projeto em andamento

Em 22 de Junho, a Atlus anunciou em uma conferência a produção de um RPG chamado Thousands Arms, no qual está sendo desenvolvido pela Red Company (Sakura Wars). Para se ter uma idéia do tamanho do projeto basta saber que o jogo está sendo produzido à 3 anos e meio, junto com uma equipe da pesada da indústria de animação japonesa. O sistema do jogo é similar ao Xenogears (Squaresoft), onde os personagens são 2D em um terreno 3D. Uma novidade legal é o fato de o jogo ser compatível com o Dual Shock para você sentir os danos causados nos inimigos e o poder das magias invocadas no controle. A Atlus demonstrou estar totalmente crente do sucesso do jogo ao anunciar a data de lançamento em Dezembro deste ano, mesma data anunciada para o bam-bam-bam dos RPGs Final Fantasy VIII... realmente vai ser dureza para ambos os lados!

Shiny brilha com
Wild 9

Depois de meses anunciando Wild 9 para PSX, a David Perry, o pai de Earthworm Jim, explica o motivo da demora. É que quando eles estavam com tudo pronto, David Perry veio com um novo engine e eles tiveram que fazer tudo de novo. Na história do jogo, não há nada de novo... Wex, o herói do jogo, tem seus pais mortos por Karn, e ele quer vingança. Você terá um chicote laser como arma, e com ele poderá fazer as torturas mais psicopatas que você puder imaginar, até usar o inimigo como escudo contra espinho vale! Você terá que resgatar seus companheiros durante as vários e enormes fases do jogo. O jogo será um plataforma clássico, só que todo poligonal. O que se pode esperar do pai de EWJ?

Outubro de 98
Americano

Dezembro de 98
Japão

Pen Pen Triicelon

Mais um título de Dreamcast confirmado

Dos criadores de Panzer Dragoon e Sega Rally, a Sega traz Pen Pen para o Dreamcast. O jogo será na verdade uma espécie de olimpiadas cômicas. Só que os personagens serão animais de um planeta distante, lembrando muito o jogo Animals Wars do MSX. Os gráficos estão muito bons como pode-se ver nas fotos. Algumas provas do jogo, corrida, natação, saltos... e aí, vai encarar?

Final do ano
Japão

Ogre Battle 3

N64 ganha seu primeiro estratégia

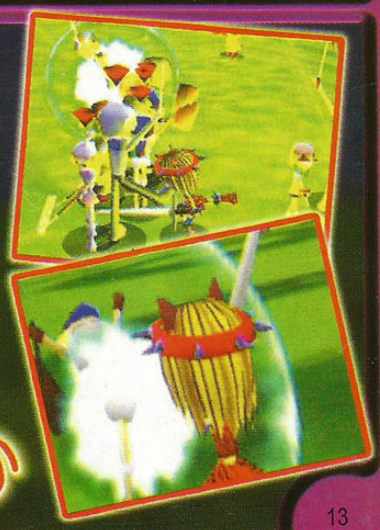
A febre de jogos do tipo estratégia (Final Fantasy Tactics) chega agora ao N64. A produtora Quest anunciou a continuação de sua famosa série (pelo menos no Japão), que começou no SNES com Ogre Battle e Tactics Ogre, e também teve uma participação no Final Fantasy Tactics. O jogo segue o esquema do original, estratégia em seu estado bruto do começo ao fim. Existem muitas classes à escolha, como cavaleiros, magos, clérigos, arqueiros, necromancers, etc. Igual ao original, seus personagens podem ser nobres, neutros ou caóticos (sistema "emprestado" do D&D).

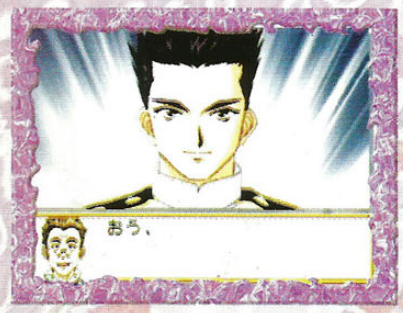
Senngoku Turb

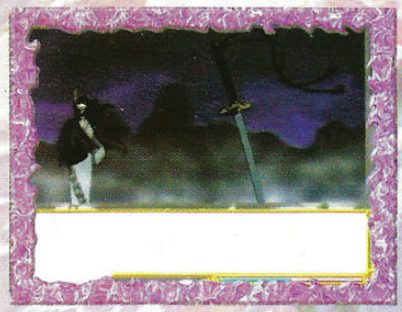
Vem aí o primeiro RPG do Dreamcast

Senngoku iria ser lançado originalmente para PC, só que envolvida no projeto do DC, a Nec resolveu lançar este RPG/estratégia nada ortodóxo. A história ainda não está definida, mas rola em torno de um conflito entre gatos e ovelhas. O sistema do jogo será inédito, você controlará um exército com diversos personagens de características diferentes, e você terá total controle sobre cada personagem deste exército. Dependendo da ação, você terá diversos finais. Os gráficos não parecem lá essas coisas, será que estamos diante da primeira bomba do DC?

Sem previsão
Japão







Bem, para começar, o primeiro Sakura foi lançado em 1996. Seguindo o estilo RPG/estratégia, com gráficos muito bem detalhados em 2D e cenários pré-renderizados, Sakura fez muito sucesso no Japão. Mas por que? O jogo não tem magias em nível de Shining Force 3 ou FFVII, nem mesmo um sistema complexo de batalha. Qual o motivo?

Sakura Wars tem personagens carismáticos e cativantes, e uma história que enquanto você não chegar no final, você não larga o controle. Taí o motivo do sucesso.

Dois anos depois, a Red e Sega lançam a continuação do jogo, agora com 3 CDs, um a mais que seu precussor SW2 ficou logo no top ten do Japão.

Graficamente o jogo continua bem parecido, com excessão das magias que agora ficaram 3D, não é uma coisa surpreendente, mas melhor que nada. As músicas de Sakura são boas e bem melodiosas, bem no estilo japonês medieval só que moderno, entendeu? Não? Nem, eu! Os SFX são bem legais, você ouve direitinho os passos dos imensos robôs, ou o grito da disesperadas pessoas fugindo e as nítidas e diversas vozes dos personagens. A abertura do jogo, ou melhor, as três aberturas do jogo são de tirar o fôlego, com uma qualidade perfeita e uma música que pelo amor de Deus....

A jogabilidade e, como já disse, muito boa. O jogo é puro SFO, só que diferende de SW1, dessa vez as combinações de magias são frequentes e importantissimas. As combinações, é claro, depende do nível de carisma que os personagens. Você consegue isso rondando sua base secreta no intervalo das lutas. Lá você encontra todo mundo do seu grupo, e dependendo do estilo da sua conversa, você pode ganhar ou deixar de ganhar experiência/carisma. Na sua base você pode pegar suas colegas naquele banho, colecionar artes do jogo, assistir teatro, jantar... Mas um conselho, é melhor você saber japonês; porque senão você vai boiar tanto que nesta parte, em vez de te empolgar, vai acabar te chateando. Vou lhe apresentar os personagens para você não boiar na história.

ICHIRU: Líder do grupo, personagem que você joga. Tem um grande poder espiritual e todas as minas caem matando nele.

SAKURA: Personagem que leva o nome do jogo, ela é a Deusa da Luz, que no primeiro jogo mostrou todo seu poder para salvar Ichiru (seu grande amor)
SUMIRE: A fria agente secreta que não vai muito com a cara de Sakura.
MARIA: Agente especial da Rússia que teve sua família morta na guerra.
AIRISU: A criança paranormal que morre de amores por Ichiru.
KOERAN: A garota karateka que no primeiro SW achavam que era homem.
KANME: A CDF da turma.

E agora os dois novos estreantes:
LORETA: A quente Italiana que tem um passado misterioso.
LENI: O parzinho de Airisu? O garoto é crânio!

Agora vem o melhor, a história. Você lembra que no primeiro game, Ichiru, Sakura e compania venceram o todo poderoso KurokiSatan, ou Satã Negro, o que cair no seu gosto. Também vale lembrar que o primeiro SW tinha seis finais, onde Ichiru terminava com cada uma de seu grupo, dependendo qual você escolhia. Em SW2 o final que ficou valendo foi o de Sakura, onde depois daquele beijo eles resolveram deixar isso em segredo, coisas de trabalho, por isso não estranhe as cômicas cenas de ciúme de Sakura no decorrer do jogo. Poucos meses depois, após aquela terrível batalha, um novo ser do mal surge para ressussitar dos mortos Kuroki Satan, pois ele é o único que pode manejar a terrível espada das trevas. Chegou a hora de botar a casa em ordem e atacar a nova ameaça. Vou parar por aqui senão vou escrever até a morte, pode ir correndo jogar SW2, que você não vai largar tão cedo.

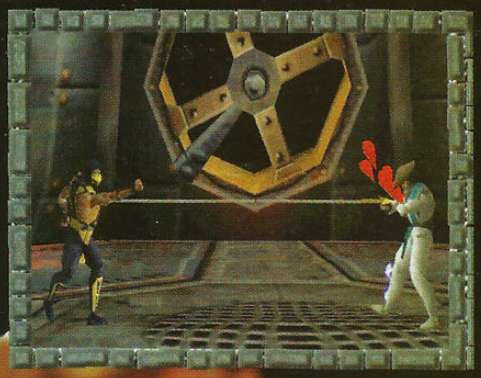
Review

RED
RPG
1 PLAYER

Gráfico	80
Música	91
SomFX	85
Controle	93
Diversão	96
Extras	95

92

EU SOU MOTOBOY



MORTAL 4 KOMBAT

Quem não se lembra da época em que Street Figther reinava absoluto como melhor jogo de luta? E que nessa época apareceu uma máquina com personagens digitalizados, ambiente sinistro e mortes e mortes. Estou falando de Mortal Kombat, a unica máquina na época a emparelhar-se lado a lodo com SF. Também graças a MK, a Acclaim, a marca que todos sabem que eu detesto e abomino, surgiu ao estrelato fazendo péssimas, mas vendáveis, conversões aos consoles caseiros de 16bits. Logo depois veio o ótimo MK2, novos personagens, cenarios e golpes cômicos como os Babalities, para mim o melhor da série. Depois surgiu o horrível MK3 e seu derivado Triology, esses continham personagens sem graça, fatalities babacas e péssima jogabilidade. A Midway, ao fazer MK4 todo 3D, quis fazer o clima sinistro que emperava em MK1 e MK2. Nesse ponto ela acertou.

A conversão do N64 está muito boa, tudo rodando a 60 fps, com alguns slows. Os ótimos cenários de MK4 perderam em detalhes e textura para a máquina, mas não absurdamente. Os personagens ficaram bem parecidos, só perdendo em quadros de animação. Os sfx também estão bem parecidos, se não iguais, ao arcade. O mesmo não se pode dizer das músicas, que estão bem feinhas. Os controles estão muito bons, MK4 encaixa-se direitinho para o controle do N64. A jogabilidade, bem, isso depende se você gosta de Mortal, se sim, é um presente dos deuses, se não, vamos as falhas:

1. Continua aquela ridícula corrida para você fazer os Combos;
2. Os personagens tiram armas da bunda, e quando você vai usá-las é muito ridículo, Sub-Zero parece uma bailarina com seu machado;
3. De vez em quando acontece uns paus que niguém entende.

Vale citar que a versão do N64 possui Goro, o gigante de quatro braços de MK1.O jogo também ganhou e perdeu vários personagens. Todos os personagens de MK3 saíram.

Agora os personagens e uma breve historinha:

LIU KANG: O mocinho da história, ele tem que impedir os planos de Shinnok de dominar a Terra (o que todo mundo vê neste planeta?)

JOHNY KAGE: O astro volta dos mortos para defender a Terra.

SONYA BLADE: A agente vai tentar impedir Jarek de cometer mais crimes.

JAX: Idem a Sonya.

REPTILE: Voltou para cometer o mal, agora ele vem com a cara dos alieníginas do ótimo filme Inimigo Meu.

SUB ZERO: Após a morte de seu irmão sem mascara, ele voltou para colar Scorpion.

SCORPION: Veio pra colar Sub-Zero.

RAIDEN: Ele veio proteger a terra (zzzz).

AGORA OS NOVOS:

JAREK: O cara é do mesmo clã de Kano, ele é do mau.
QUAN CHI: É o irmão do tio Chico, ele domina as artes negras.

KAI: Amigo de Liu Kang, ele veio adivinha fazer o que?

FUJIN: Enquando Raiden é o deus do trovão, Fujin é o deus da terra, e tenta adivinhar o que ele veio fazer? Defender a Terra, é claro.

REIKO: O cara é o braço direito de Shinnok.

SHINNOK: É o cara que todo mundo quer colar, é o deus do mal ou coisa parecida.

TANIA: É a filha da Shiva de MK3.

Agora com a palavra o meu amigo Raiden:

"Milhares de anos atrás em uma batalha com o antigo deus conhecido como Shinnok, eu era responsável pela morte de uma civilização inteira.

"Libertar todos os reinos da ameaça de Shinnok eu empreendi uma guerra que mergulhou a Terra em séculos de escuridão e Shinnok foi banido em um lugar chamado o Netherealm.

Agora depois da derrota de Shao Kahn nas mãos dos guerreiros da Terra, Shinnok conseguiu escapar dos confins de Netherealm.

A guerra está sendo travada novamente. Só esta guerra pode ser ganha por mortais."

As Palavras de Raiden

Review

N64

ACCLAIN
LUTA
2 PLAYERS

Gráfico	95
Música	65
SomFX	82
Controle	80
Diversão	82
Extras	90

87

ABIDAAA!!! BIDE!?

F-ZERO X

Depois de muito ter sido adiado seu lançamento, finalmente chega F-Zero X, e chega voando baixo com seus 1.500 Km horários de pura adrenalina.F-Zero X lembra e muito seu antecessor o F-Zero do SNES. Portanto todos que eram fãs irão se deliciar novamente com esta continuação que fará ainda mais adeptos.

Agora são muitos os carros a disposição para se escolher, nada menos que 30 (uaaaauu). Mas veja bem, para poder escolhê-los, tem que terminar o game nos três tipos de campeonatos existentes, o F-Zero Jack Cup, F-Zero Queen Cup e o F-Zero King Cup, todos em primeiro lugar. Há também três dificuldades para se escolher como no antigo F-Zero, o Novice, Standard e o Expert.

Os personagens que você pode escolher tem um visual cômico e parecem terem sidos retirados de um gibi, cada personagem é mais maluco que o outro, fora os carros também (heh.É isso aí, tio!!).

O Som é regado a um Rock`n Roll maneiro, e músicas como a da pista Mute City que reaparecem nesta versão de F-Zero (muito 10 isso!!), outras músicas também seguem o estilão do SNES. Uma coisa legal do som e que esta presente agora, é que umas vozes acompanham a música deixando ela com um ar de música cantada (heh!).

Na parte de opções F-Zero X está bem recheado, se tem o GP race "corrida por pontos", time attack "para se fazer melhor tempo", vs mode " Para correr contra alguém em específico (seu amigo, uái!), practice (Ué?! Esse não precisa nem falar, né?) e o Death mode "Sobreviver aqui é o que liga". O legal também é que se pode jogar em até 4 jogadores simultaneamente, trazendo uma diversão porreta (vixi... olha o linguajar, heh!!)

A jogabilidade está empolgante, nos seus 1.500 Km/h, com suas pistas entrelaçadas e seus túneis animais. Neste game se pode utilizar somente o análogo quando for a hora da corrida (no option pode-se utilizar o cursor normal), e isso é bom pois traz muita sensibilidade nas manobras dos carros, quanto no jogo também.

Os gráficos estão bons (somente isso), pois lembram em muito os do SNES e não sofreram uma evolução muito grande na parte visual, mas nem por isso deixam de estar bem feitos, o problema é que F-Zero X se resume muito aos gráficos da pista e não tem gráficos laterais chocantes, isso deve ser pelo fato da Nintendo querer um jogo com uma grande velocidade e colocando-se gráficos grandes dos lados como em Scud Racer, por exemplo, comprometeria no processamento do aparelho que não suportaria tudo isso.

F-Zero X está à maravilhosos 60 fps, mesmo com uma porrada de carros correndo junto com você, não se percebe nenhuma perda em frames, se percebe somente uma montagem de polígonos ao fundo da pista (repare!! Não estou mentindo, Zé!).

Cara, não deixe de contemplar esta belezura de seqüência, depois de tanta demora para chegar (culpa da Nintendo, não minha, OK? Heh.) agora é hora de gastar seu controle, chamar seus amigos e tirar altos rachas! Certinho leitor querido?

MANIAC Review

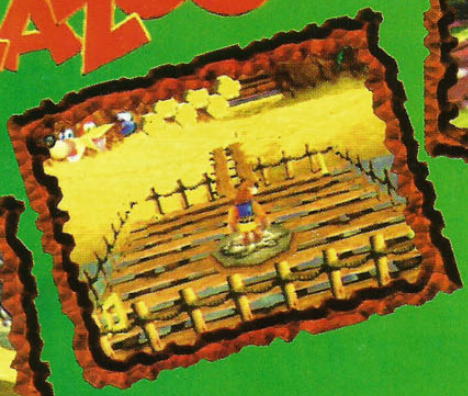
NINTENDO 4 PLAYERS CORRIDA

Gráfico	70
Música	95
SomFX	85
Controle	95
Diversão	99
Extras	90

89

VRUUMMM

BANJO-KAZOOIE



Que maravilha!!! Banjo chegou, para a alegria de todos que possuem um Nintendo 64, e podem comemorar, pois Banjo Kazooie ficou detonante. Valeu a espera.

A Rare mostra que é a melhor programadora de games para o sistema (depois da Nintendo, será?), criando jogos que sabem utilizar o poder do aparelho (ainda bem). Esperemos que ela continue assim.

Este é um game 3D livre animado (muito animado por sinal!! Heh). O game começa com uma bela apresentação onde mostra a história do jogo, uma bruxa malvada, em não aguentar mais sua feiura, vai em busca da irmã de Banjo, para poder roubar sua beleza e se tornar a mais bonita (nossa que história, não?)

O game não possue opções, é só começar e pronto. Você começa em um mundo onde se tem que aprender primeiramente certas habilidades, para só depois você poder ir à outros mundos e enfrentar realmente os inimigos. Fique atento aos montes de terra, vá até eles e precione B e assim aparecerá a toupeira que lhe ensinará os novos movimentos, depois de ter aprendido todos os movimentos vá em direção à cabeça da bruxa na montanha. Pronto, aí começa o jogo (heh... que enrolação, não?)

A parte gráfica está praticamente perfeita, muito linda mesmo, são utilizadas muitas cores, e são muito detalhados os cenários, que variam constantemente. Graças a quantidade de gráfico na tela ocasionalmete ocorre uma queda nos frames, plenamente perdoável.

O som combina perfeitamente com o jogo, são utilizadas músicas bem animadas que variam conforme o lugar em que você esta no momento, combinando com o ambiente, muito divertido isso por sinal. O legal também são as vozes de todos os personagens que ao invés de falar, eles emitem sons característicos para cada um, muito 10!!

A dupla dinâmica...

A jogabilidade de Banjo Kazooie é simplesmente animal, ela prende o jogador por horas a fio. A interatividade de Banjo (o urso), com Kazooie (a ave), torna o game muito mais divertido e colabora totalmente com a jogabilidade. O esquema de camêras existente também contribui neste quesito.

Mais um ponto para a Rare, que nos traz este jogão!! Não deixe de conferir, o game não enjoa fácil. Pelo contrário, ele é cheio de pegadinhas e lugares escondidos. Fiquemos desde já contando os dias para chegar a continuação deste hit.

MANIAC

MANIAC Review

RARE
1 JOGADOR
PLATAFORMA

Gráfico	97
Música	90
SomFX	85
Controle	95
Diversão	95
Extras	100

94

URSOS TAMB VOAM

Unreal

Apesar de muita espera, Unreal cumpre aquilo que havia prometido. Gráficos inéditos em jogos de corredor 3D (shooters), além de trazer novas tecnologias para aumentar ainda mais a diferença de seu concorrente mais próximo, o Quake 2. Produzido em um ano pela Epic MegaGames (lembram de Jack Jazzrabbit?) e distribuído pela GT Interactive, o jogo chega finalmente nas lojas americanas com muito sufoco.

No CD, além do jogo, acompanha o UnrealEd, um editor de fases completo (ainda beta) excelente. Dá para se fazer de tudo relacionado à mapas do Unreal, até mesmo carregar os do jogo (já que o engine do Unreal é orientado de forma diferente do Quake). Ele é muito prático e bem desenvolvido, além de ser quase todo voltado ao próprio engine do jogo, mostrando previews da mesma forma que se veria no jogo. Aviso para os eventuais bugs de primeira versão: se algo der errado tentando rodá-lo, fique calmo. No site do jogo (http://www.unreal.com) tem os patches para consertá-lo!

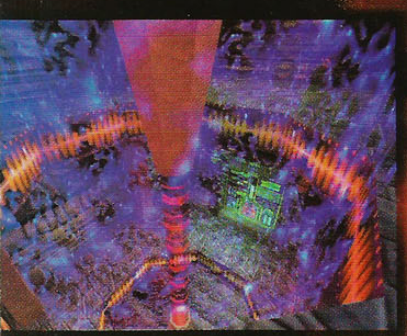
Comecemos pelo som, apesar que tudo em Unreal é de cair o queixo. Parece mais trilha sonora de filme do que de jogo... com reverb (eco), surround, 44 KHz de frequência e tudo mais. Quando você joga usando um fone de ouvido, você tem a nítida diferença de um jogo que sabe usar o som 3D de um que diz que sabe...

Graficamente, Unreal dispensa comentários. Usando um renderer de software quase tão poderoso quanto uma placa aceleradora Voodoo, o jogo proporciona o que há de mais revolucionário em gráficos 3D realtime, com vários efeitos de luz tais como fog e volumetric light(luzes com forma), coronas (aqueles brilhos ao se ver uma luz), light source colorido (já que você usa 16 bit ou 32 bit color depth) entre outros, além de fractais realtime usados em texturas, shiny surfaces (texturas refletoras), fazendo verdadeiros "espelhos", curved surfaces (triplicando a quantidade de polígonos de um objeto, deixando-o mais "redondo") e mais outros recursos. Se você é um feliz proprietário de uma aceleradora Voodoo 2, poderá ver o efeito multi-texturing, lhe proporcionando texturas incrivelmente detalhadas e realísticas. Mas é claro que não esqueci. É óbvio que toda essa tecnologia nova requer micros novos. Mas nem tanto! Um Pentium 233 MHz MMX dá e sobra para jogar numa resolução aceitável de 320x200 pixels. Para quem tiver uma aceleradora (Voodoo 2), resoluções comuns serão as de 640x480 ou 800x600 pixels. Num Pentium II 400 MHz, com uma destas você atinge facilmente 60 fps nestas resoluções... mas esta máquina não é para jogo... bem, não ainda! Fiz o teste com um processador AMD K-5 133MHz, e uma Voodoo 2. Dá pra jogar! A média é de 15 fps (Bleh, prefiro o P2 400). O engine, num geral, é bastante rápido se for analisar o quanto ele faz. Se você quer mesmo uma performance boa, você pode abaixar a qualidade sonora para 22 Khz e desabilitar curved surfaces e high detail actors no advanced options. Um skaarjwarrior (inimigo rabudo com garras) contém uns 800 polígonos se estas opções estiverem acionadas... imagine você olhando para uns quatro, fora o cenário, objetos, paredes, etc... haja cálculos! Já com elas desativadas, o número de polys cai para uns 350. A música é outro fator importante para a performance, já que estamos falando de som sampleado, não trilhas de CD... em outras palavras... a música é calculada também!

A jogabilidade em Unreal é refinada, assim como em Quake 2, e com muitas novidades, como você ter movimentos rápidos para escapar de tiros, ter armas com direito à mira telescópica, lanternas para poder ver no escuro, armas específicas para cada tipo de situação, entre outras maravilhas. Deve-se pensar mais para jogar Unreal em multiplayer, já que as armas não são tão simples como as de Quake 2. Ainda é um tanto chato isso, já que a idéia de shooter 3D é mais ação do que outra coisa, e armas do Quake fazem falta num jogo deste tipo. Mas, é só acostumar - elas são apenas diferentes, e levam mais tempo para serem usadas com a devida estratégia!

O jogo é muito aproveitado mesmo em singleplayer. Você vive a pele de um prisioneiro em uma nave que cai num planeta, onde seres nativos (amigos) estão sendo forçados a conviver com uma outra raça (não muito amiga)... e aí começa o drama. Sem ao menos uma arma (ahá, pensou que era igual aos outros jogos deste estilo, né?), você acorda no meio da confusão e gritos dos passageiros desta nave-prisão, que acaba de cair no planeta. Você vai entendendo o que acontece conforme vai avançando no jogo, e as coisas vão rolando como se fosse em um filme.

Se você é fã de carteirinha de jogos deste tipo, se apenas curte jogos assim ou mesmo se nunca viu nada parecido, então largue tudo o que está fazendo agora (mas espere até terminar de ler a revista) e vá procurar esse jogo. Realmente é irreal!



Review

PC

EPIC MEGAGAMES
SHOOTER 3D
MULTIPLAYER, BOTS

Gráfico	98
Música	94
SomFX	96
Controle	94
Diversão	90
Extras	92

94

R$1,00 VALE MUITO!

OS CABEÇAS-GORDAS ESTÃO DE VOLTA!!!!!

Depois do sucesso de Super Puzzle Fighter, um jogo no estilo Tetris usando personagens da Capcom SD (Super-Deformado), a Capcom resolveu lançar um jogo de luta utilizando todos eles e mais alguns. Alguns jogadores veteranos vão torcer o nariz ao ver os personagens em SD e ao fato de o jogo só utilizar 3 botões, mas até o jogador mais velho vai estar rindo das trapalhadas de Ryu e sua trupe. O sistema do jogo não é muito complexo como Guilty Gear, mas assim mesmo te dá muitas opções na hora do ataque ou contra-ataque. O humor é ponto forte do jogo, desde os especiais até os combos onde os lutadores vão trocando de roupa a cada golpe. A Capcom, assim como a SNK, estão cada vez mais se aprimorando na técnica de converter seus sucessos de Arcade para PSX, trabalho muito difícil devido a pouca memória do console, podemos dizer que elas chegaram a um patamar aceitável em suas conversões, com um ótimo tempo loading e animação quase idêntica ao Arcade este jogo fica junto com Guilty Gear no primeiro lugar dos jogos de luta 2D do PSX

BLACK ADDER

Review

CAPCOM
LUTA
2 PLAYER`S

Gráfico 90
Música 84
SomFX 92
Controle 90
Diversão 90
Extras 84

88

SHOURYUQUINHO

Guilt Gear's

As grandes empresas de jogos de luta 2D são sem dúvida a Capcom e SNK. O resto é resto. Mas não é que do nada surge uma nova empresa, a Neo Blood Team, que do nada lança esse divertido jogo de luta.

O jogo não é nenhuma obra de arte, mas diverte bastante. Ele é bem rápido e dá para encaixar combos pra cacete. Os golpes saem com muita facilidade, e isso é muito bom. O grande problema do jogo é um tipo de fatalite que se você acertar você vence de cara a luta. Algo bem parecido com o Ultimate K.O. do fraco ART OF FIGHTING 3, só que muito mais apelão, aliás, esses caras com certeza já trabalharam na SNK, é só jogar e conferir. Os SFX são bem legais, só que não aquela maravilha. As músicas são ANIMAIS, muito bem instrumentadas e melodiosas, tem musica pra todo o gosto. Os gráficos são bem parecidos com Golden Axe the Duel (argh!) do Saturn. Para não dizer que pegaram o mesmo engine! Cara de um focinho de outro! Você escolhe dez personagens, com desing a lá SNK, ou seja, muito bons. De todos o mais legal sem duvida é o Chipp, nada a ver com a batata ou o seriado de tv.
GG vale a pena se você curte jogos de lutas 2D e está cansado com o que há na praça. Divertido!

HIROKU

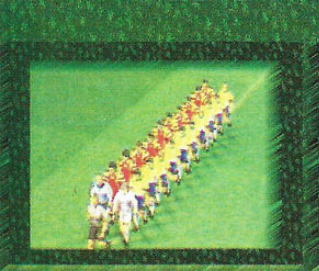
Review

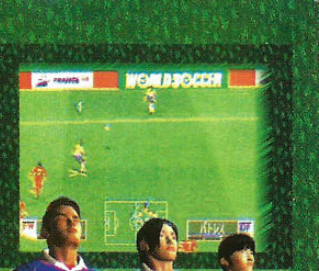
NEO BLOOD
LUTA
2 PLAYERS

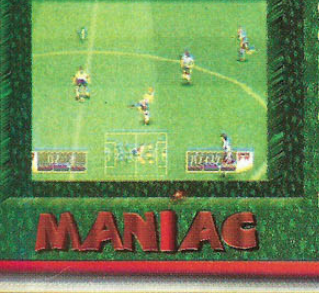
Gráfico 70
Música 95
SomFX 80
Controle 83
Diversão 85
Extras 70

83

ÉÉÉÉ.....BEM!!!!







WORLD SOCCER 実況ウイニングイレブン WINNING ELEVEN 3 World Cup France '98

A Konami, marca conhecida por sua competência em produzir games em altíssima qualidade, lança agora a continuação de Winning Eleven para PSX, o Winning Eleven 3 World Cup France 98. Ela "a Konami" manteve a escrita e não decepcionou, criou uma seqüência em alta nível melhorando e muito em todos os sentidos se comparado ao seu antecessor.

Os gráficos de WE3 ficaram melhores e muito mais detalhados, o número de frames também melhorou e diminuíram os slows que antes eram constantes. Agora nos options se tem uma opção, onde se pode ativar o wide TV mode e com isso deixar os jogadores maiores que o normal.

A parte sonora ficou muito boa, o mais interessante é que agora se pode escolher entre 6 tipos de linguagens diferentes como espanhol, italiano, alemão, japonês, francês e inglês.

Uma sacada legal foi a inclusão do edit mode no jogo, pois assim se pode colocar os nomes de todos os jogadores que se quiser, ficando os mesmos gravados na memory card. São muitas as opções existentes neste game, tornando-o muito variado e divertido.

São 40 seleções para sua escolha, incluindo todas as 32 que foram à copa da França 98 (que desastre!!! Ai Brasil...). A jogabilidade ficou maravilhosa, com total controle nos jogadores e nas jogadas. É isso aí!

Quem gosta de bater uma pelada no videogame não pode perder este game de futebol para PSX, pois se trata do melhor (ou um dos melhores) game do gênero, não deixe de conferir, e faça como eu comece desde já a golear seus amigos com lindas jogadas!!! Heh.

Review

Konami - Kcet
Esporte
4 Player`s

Gráfico	95
Música	78
SomFX	88
Controle	92
Diversão	98
Extras	70

91

QUE ZIDANE O PENTA!!

MANIAC

Demorou "somente" 2 anos para o gênero RPG finalmente ter um representante no N64. "Tarde mas não falha", diria alguns, o ditado é válido apenas em partes. O jogo foi produzido pela japonesa Imagineer e trazido aos States pela THQ, ambas "conhecidas" por seus títulos de qualidade "duvidosa", puro lixo para os que não entenderam. Podemos dizer que eles se esforçaram, mas não o suficiente.

A história não é ponto forte do jogo, ficando muito no já batido herói-que-salva-mocinha-das-garras-do-bandido-mau o que é realmente uma pena pois o jogo é excelente nos quesitos sons e gráficos. A jogabilidade é uma mistura de Mario 64 com elementos de RPGs diversos. Alguns detalhes são bem interessantes, como a passagem do dia para a noite, criando um efeito de encher os olhos. O herói do jogo, Brian, é um aprendiz de feiticeiro que busca saber o que aconteceu com seu pai, desaparecido em batalha, outra mancada é o tempo de jogo, umas 18 horas no máximo. O sistema de batalha é em tempo real, você tem total controle do personagem, permitindo desviar de seus ataques usando seu reflexo. O sistema de magia do jogo é simples, mas eficiente. Você tem os 4 elementos para usar contra os inimigos, além de poder misturar elementos para formar magias mais poderosas. O jogo agradar aqueles que começaram agora a jogar RPG, mas para os "veteranos" o jogo é simples e desinteressante.

Review

IMAGINEER
RPG
1 PLAYER

Gráfico	85
Música	80
SomFX	62
Controle	81
Diversão	76
Extras	66

78

RPG!? NO N64?

BLACK ADDER

VIGILANTE 8

Destruição e carros, a combinação perfeita para muita diversão. Um dos pioneiros deste gênero foi o saudoso Rock n' Roll Racing do SNES que misturava tiros e explosões com muito Rock n' Roll, depois vieram vários outros sucessos como Destruction Derby, Carmageddon, Interstate '76 e a série Twisted Metal consagrando de vez este estilo de jogo. Mas tudo isso agora é passado. V8 eleva a um novo patamar esta combinação. Inicialmente, V8 era pra ser apenas uma versão de Interstate ' 76 para o PSX, mas algo saiu errado... Ele consegue superar a TODOS seus antecessores!

Era uma vez...

A história pode não ser digna de um RPG da Square, mas é algo que destaca bem o clima do jogo. Estamos na metade dos anos 70, e existe uma grave crise de petróleo assolando os EUA. Basicamente, existem 2 grupos rivais que surgiram nessa época de crise: os Vigilantes e os Coyotes. Os Coyotes tem como missão destruir todas as refinarias de petróleo e causar tanta desordem quanto puderem. Os Vigilantes obviamente são os mocinhos da estória estão na missão de impedi-los. Existe a opção Quest, onde você pode escolher entre os integrantes dos Vigilantes ou dos Coyotes, no total são 6 personagens de cada lado, cada um com sua própria historia e missão.

Gráficos fenomenais

É notável como as softhouses hoje em dia se superam cada vez mais, com Vigilante 8 a coisa não é diferente. Ele possui o melhor engine 3D para este tipo de jogo, permitindo que se crie mundos 3D de tamanhos absurdos, sem contar com efeitos de luz de cair o queixo. Tudo isso a um excelente frame-rate, é um milagre? Sim, o milagre da programação. Uma excelente novidade que este engine permite é o fato de você poder ver todas as armas que seu inimigo possui, adicionando mais estratégia ao jogo. Por exemplo: Você esta com um simples disparador de minas enquanto seu inimigo está com um gigante canhão de prótons (arma fictícia) o que fazer? Fugir, lógico! Corra feito louco até encontrar algo decente para enfrentá-lo.

O jogo em si

Este jogo é diversão para muitas horas, ele possui muitos extras, personagens secretos, pistas secretas, lugares secretos. Isso sem contar com o excelente A.I (Inteligência Artificial), quando os inimigos estão pra morrer não espere um ataque suicida, pode ter certeza que ele vai fugir como um rato em busca de energia. No quesito música o jogo agrada a todos os gostos (especialmente dos mais velhos), todas tipicamente dos anos 70. De um Funk maneiro a aquelas músicas de seriados americanos bem antigos (tipo Chips, manja?) dando um clima especial para o jogo. **Shake it , Baby!**

Uma das coisas que mais chama atenção neste jogo é a compatibilidade dele com o Dual Shock do PSX. É tremedeira sem parar, tomando tiro, numa estrada com obstáculos ou em cima de trilhos o controle treme muito. Nota Dez! O controle do jogo é perfeito, desde que você esteja usando um analógico, caso contrario... ele fica somente regular.

O Futuro...

Sem dúvida o melhor do gênero, agora é só esperar pelo Twisted Metal 3. Eu e o Maniac vamos ter que tirar no palitinho (ou na porrada se não tiver jeito) pra ver quem vai fazer a matéria desses próximos jogos, já que ele é tão fanático como eu por esse tipo de jogo.

BLACK ADDER

FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

BLACK ADDER

Fantasia sem fim...

Surpreendendo a todos, a Squaresoft já anunciou a versão final de Final Fantasy 8 para o final deste ano (quanto final...) e lançou em Julho uma versão demo mostrando o que está por vir , neste que promete ser o RPG do milênio. Esta demo veio junto com Brave Fencer Musashiden, no mesmo esquema em que veio a demo do FF7 (veio junto com Tobal 1). No CD de demo de FF8 veio junto demontrações de Eirgheiz e Another Mind que a Squaresoft estará lançando em breve.

O começo

A demo começa com filme onde Squall Braveheart e sua trupe invadindo uma cidade costeira em um bote bem High-Tech. Assim que o bote chega à praia se nota a primeira grande diferença deste FF para seus antecessores, nas cenas em que você movimenta o personagem os personagens não são mais no estilo SD (SuperDeformado), agora eles estão em tamanho "natural", sem mais "cabeções" e corpinhos pequenos, a animação é muito superior que seu antecessor, sem contar que tudo agora é texturizado, desde um inimigo chulé à magias do tipo "Deus-me-acuda", tudo isso ajuda a dar um ar mais realista e sério ao jogo, mas sem perder o velho estilo FF.

Sistema de Batalha

Logo que você começa a adentrar a cidade, um pequeno grupo de soldados vem ao seu encontro, é não são exatamente o comitê de boas-vindas! A primeira batalha se dá no meio da cidade, onde aparentemente está ocorrendo uma grande guerra. Você entra nas batalhas com Squall, Rinoa e Zell, Squall usa uma "GunBlade" mistura de uma pistola com espada (apertando R1 durante uma ataque ela dispara). Rinoa usa uma especie de arma que dispara uma lâmina bumerangue, enquanto que Zell usa apenas os punhos. O sistema de menus é muito parecido com os FF anteriores. Você pode escolher entre (Ataque), (Magias), (Draw), a grande inovação é o Draw System, onde você rouba magias e itens de qualquer inimigo (similar ao Parasite Eve), mais detalhes do sistema de magias na versão final.

Força Guardiã

Rinoa é a única que possui o comando G.F (Guardian Force) que é o equivalente ao Summon Magic do FF7. Que a série Final Fantasy, sempre se destacou pelas magias absurdas ninguém duvida, mas desta vez ela se superou. Leviathan (unico Guardian da demo) está de volta, com a sequencia/magia mais estupida já feita nos videogames, e olha que é só a demo! Os Limit-Break agora tem um apelo bem estilo anime (a la Dragon Ball) só vendo pra acreditar...

Conclusão

A única decepção da demo é que inevitavelmente ela acaba. Vai ser dificil esperar até este final de ano, mas a Squaresoft prometeu que desta vez vai acelerar bastante a conversão para o PSX americano.

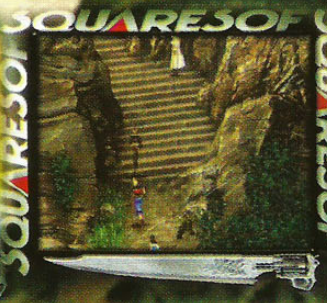
Review

SQUARE
RPG
1 JOGADOR

Gráfico	99
Música	90
SomFX	95
Controle	95
Diversão	99
Extras	95

98

Calma!!!



Fique por Dentro!!!

Sgiex98

The Menace Melhor que a do ano passado?

Essa pergunta os nossos editores podem responder com certeza: a feira este ano estava um lixo.Não por falta de bons lançamentos mas pela má organização, e ausência de vários lançamentos que estavam previstos para este ano. Fora isso alguns estandes não permitiam a todos jogar as máquinas, muito diferente do ano passado, as quais eram totalmente "free play". A maior feira de arcades da América Latina não passou de uma piada, um evento comum , salvo lançamentos como Daytona2, Sega Rally 2 e Soul Calibur. Na Plug`n Play número 1, vocês puderam ver que a quantidade de lançamentos legais são muito maiores que a deste ano, e isso não foi por causa de falta de lançamentos, sairam muitos e muitos jogos. Só da Sega esperávamos uma porrada de máquinas. TODOS os estandes, de um certo ponto de vista, trouxeram decepções. Dos principais a SNK não mostrou nada de impressionante, somente continuações de seus sucessos, não que isso não seja legal, mas você não esperaria algo mais? Capcom tinha um estande legal, mas apenas 2 JOGOS NOVOS, porra!! Cadê aquele monte de jogos que ela lança, nem Star gladiators 2 estava por lá. Mas o pior ainda estava por vir, no estande da Parkland, representante da Sega estavam os belíssimos Sega Rally 2 e Daytona 2, só que havia um problema: OS MERCENÁRIOS NÃO DEIXAVAM AS PESSOAS JOGAREM, só deixavam representantes de empresas jogarem e com muito esforço nós conseguimos jogar, gente como essa não deveria estar numa feira como essa. Ou eles não sabem que deixando as máquinas livres eles podem saber realmente qual delas têm mais público!?Bem, depois de tudo isso afirmamos que os investidores brasileiros têm pelos menos que respeitar o público que dá dinheiro para eles, nós da PnP não deixamos boi, e metemos o pau em tudo que não vá à favor do jogador mostrando a eles que estão errados.

Time Crisis 2 - Namco

Reload! A incansável Namco mostrou a continuação de seu Shooting 3D de maior sucesso para o publico brasileiro. Para aqueles que não paravam de reclamar do fato do T.C original ser apenas de um jogador a Namco bolou um sistema para fazer o jogo de 2 jogadores e manter o velho pedal. Simplesmente colocaram uma tela para cada um dos jogadores e na hora do tiroteio cada jogador se posiciona em lugar diferente da mesma sala, dessa maneira um jogador pode "ver"o outro do outro lado da sala. O legal desse sistema é que se você acertar seu parceiro (propositalmemte ou não) quem perde uma vida é o vesgo (ou canalha) que atirou. Graficamente o jogo evolui muito pouco, inovando mais no design dos cenários que ficaram estonteantes.

The PRODIGY

Eirgheiz - Square - Namco

Squaresoft em parceria com a SNK realizar aquele que prometia ser uma revolução no mundo dos Fighting 3D, infelizmente nem chegaram perto. Muito abaixo do padrão gráfico atual dos Arcades, Eirgheiz (o nome dificil!) não tem muito atrativos para os veteranos de Tekken 3 ou Virtua Fighter 3, com exceção da musa dos RPGs, Tifa, que faz participação especial ao lado de Cloud (ambos de FF7). A grande sacada do jogo é a grande interatividade com o cenario em volta, lembrando um pouco o sistema de Bushido Blade. A versão do PSX está vindo ae com Full-Motions arrasadoras, em uma conversão quase perfeita.

The PRODIGY

Beast Buster - SNK

Qualquer semelhança deste jogo com House of the Dead é mera coincidência! O jogo realmente segue o esquemão do HOTD da Sega, mas os gráficos... quanta diferença! A SNK usou mais uma vez a nojenta, asquerosa e putrida nova placa 3D dela. É realmente horripilante ver aqueles gráficos, dá calafrios na espinha! Mas como já disse o velho Sábio dos Games "Gráfico não é tudo..." este possui uma jogabilidade razoavel e design de monstros impecável como só a SNK sabe fazer.

The PRODIGY

Street Fighter X2 -Capcom

A Capcom e a Arika não decepcionam na continuação do divertido Street Fighter poligonal. É verdade que em materia de jogabilidade o jogo não mudou muito, acrescentaram alguns golpes e um tipo de custom combo que gasta uma barra de especial. Mas continua com o que há da mais interessante. A possibilidade de soltar especial atras de especial, produzindo assim combos devastadores.Os gráficos usam mais gourad-shading o que dá uma aparência mais arrendondada aos lutadores. A animação usada nos lutadores continua a mesma de SFEx,com excesão obvia dos golpes novos.Volta para o time dos Street Fighters, Blanka e Vega. Blanka ficou com uma caracteristica bem bestial, muito bom e seus especiais bem eficientes, até mais que em SFZ3. Vega entretando ficou prejudicado devido ao pouco alcance das suas garras.O som, como na versão anterior ficou excelente, com um estilo de musica bem melodioso, e os FX continuam no mesmo nivel que em SFEx. De resto o jogo continua bem ao estilo do antecessor. JOGÃO !!!

The PRODIGY

A Namco extrapola seus limites com o sucessor de Soul Edge, com um jogaço 1000 vezes melhor que seu antecessor, tanto em gráfico como rapidez.

Infelizmente na Salex, havia apenas um arcade do mesmo, e para piorar, para o cúmulo do desleixo não estava o botão de defesa instalado, e sem crédito tambem. Os editores tiveram que jogar um xaveco no expositor para que coloca-se alguns créditos.

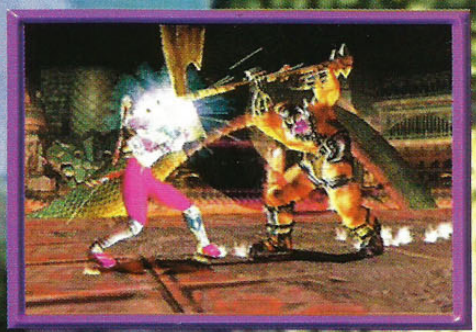
Os gráficos ficaram os melhores que a Namco já fez, os personagens estão enormes, cenários 3D misturados com 2D, efeitos de luz bem melhorados cheio de cores, tudo a 60 quadros, 30 a mais que Soul Edge.

A impressionante continuação

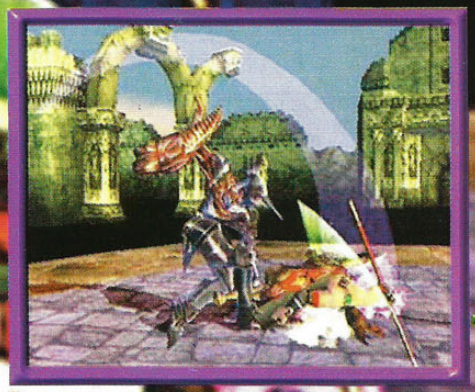
Soul Calibur

de Soul Edge!!!

THE PRODIGY



Como se não bastasse, o visual dos lutadores esta deslumbrante, a roupa ficou independente, o motion-capture caiu perfeito. Tem que ver pra crer em um dos visuais do Mitsurugi, super animal, coitado do Haomaru. Infelizmente nada pode ser dito do som já que a maquina não tinha som, uma pena. Alguns detalhes acrescentados na jogabilidade ficaram bem interessantes. O boneco anda mais rápido conforme você segura o controle para frente, eles não engatinham como jogos tipo VF, Tekken, Toshiden, ou o próprio Soul Edge. Uma grande melhora na jogabilidade foi a maneira de esquivar. Dando dois toques para cima ele apenas da uma esquivadinha como em SE. Porém, caso você deixe pressionado no segundo toque o lutador começa gingar de lado de maneira (até) rápida. Algo como em Tobal, mas sem aqueles ridiculos tropeços do fighting da Square. A versão da Salex estava incompleta, chegando no final do jogo, aparece uma mensagem dizendo que se trata de uma versão beta, 60% completa, e que a versão completa terá mais personagens e mais armas. De fato, havia dois lutadores novos que não estavam disponíveis a sua escolha. Apenas VS a CPU. Alguns personagens de SE marcam presença em SC como Mitsurugi, Sophitia e Voldo mas há alguns estreantes. São eles Kirik, Astaroth, Ivy, Nightmare, Maxi, Xianghua. Não sei quanto a versão completa mas só pelo visto nessa versão já vale a pena.O melhor da Namco e o para mim
o melhor da Salex ao lado de SFEx 2.



Daytona USA 2

O melhor jogo de corrida já feito!!!

Há algum tempo atrás, a Sega lançava o jogo de corrida que conseguiu fazer o impossível: superar Virtua Racing. Após, muitas máquinas de corrida ela lançou, cada uma melhor que a outra, novos hardwares apareceram e a Sega se supera novamente nos dando a continuação de seu maior hit dos arcades de corrida de todos os tempos: Daytona 2 - Battle on the Edge. Quando vi a máquina pela primeira vez foi um espanto total, com um realismo gráfico impressionante não pelas texturas, mas pela qualidade de animação, impacto e comportamento dos carros. Novamente a Sega mostra que não é só belos gráficos que definem de se o jogo é bom ou não, e sim o detalhismo, a jogabilidade profunda, que só ela saber fazer em jogos deste tipo. Como sempre, ela mostra os todos quesitos ao mesmo tempo, graças ao toque de mestre de seu melhor homem Yu Suzuki, criador do original.

Antes de falar dos inacreditáveis gráficos vamos falar da jogabilidade, ainda existe aquele tesão de jogabilidade? É com muito orgulho e honra que eu falo a vocês: SIM!!SIM!!SIM!! SÓ QUE MUUUITO MELHOR E MAIS AGRESSIVA!!AHHH! Agora os carros não só amassam como também quebram, arranham a pintura, descascam, voam capôs e lataria, pedaços da carenagem arrastam no chão e tudo mais que se pode destruir num carro!. Quando as partes do carro caem você pode ver o que há dentro do carro, como motor (na frente) e saco de combustível (atrás). Entre outros elementos que percebi, agora os pneus fritam, além de marcas de derrapagem, há também fumaça que envolvem os pneus, iguais aos que acontecem de verdade. E um dos fatores mais importantes que foram melhorados O SISTEMA DE COLISÃO DOS CARROS, claro, todo mundo sabem que o legal em Daytona era que além de você tem habilidade de dirigir o carro, você podia bater nos outros, e fazê-los capotarem, tudo isso durante uma corrida onde se você piscava, era capote na certa. Agora ficou tudo mais legal e real, além de você poder despedaçar o carro inteiro, você sabe com precisão onde estão batendo no seu carro e a força que você deve fazer para manter o carro que tende a sair da rota quando te batem. Daí vem o nome Battle on the Edge, imagine a putaria realística que rola quando uns 8 players estiverem jogando ao mesmo tempo, adrenalina total!! Como no outro você pode recuperar o carro no Pit Stop, que graças ao poder da Model 3 possuem uns 10 caras que fazem tudo rapidinho em seu carro. O jogo possue "apenas" 1.500.000 polígonos por segundo, mas quando você olha para ele têm-se a impressão de ter muito mais, tamanho é o detalhismo gráfico das pistas e dos carros, têm-se 40 carros na pista, todos eles com partes totalmente destruíveis, mais o cenário que digamos de passagem é o mais detalhado feito de pela Sega, na primeira pista, que por tradição é oval, o circuito inteiro é coberto por um domo feito de janelas e até uma cachoeira artificial completa o cenário, além de bandeiras, platéia, etc, etc, Na segunda pista você vê, como também é tradição da Sega, os melhores gráficos e design do jogo. O ambiente da pista se passa num parque de diversões, e a pista é dividida em seções, como que se você estivesse na montanha encantada do Playcenter, cada seção, um ambiente, realmente é um espetáculo gráfico!! Logo de começo você se impressiona com o tamanho do braco Viking que está no cenário, deslumbramento total, após o cenário se torna em algo como você estivesse no jogo Castlevania, da Konami, depois você entra num cenário futurista onde esxite até um alien gigantesco subindo e pulando de uns prédios, depois você entra num cenário tipo Western (faroeste), depois na neve, etc, realmente confuso,pela escrita, é mais fácil entender olhando (e babando)mesmo!! E a terceira pista, seguindo as características do jogo original, é a mais comprida e técnica de todas, se passando na cidade de New York, com todos os prédios idênticos a cidade original (não, não são um monte de fachadas texturizadas, são prédios detalhados mesmo!!).Resumindo: falta muito para qualquer empresa chegar aos pés da Sega, quando o assunto é arcade, provando a todos quem tem os melhores programadores e designs.Ufa!! Agora que eu acabei o Review, você devem estar se perguntando: " Mas se o jogo é tão lindo assim porque a feira estava um lixo? A resposta é simples, 60% da feira não permitia a todos jogarem as máquinas, e por infelicidade do destino, os três destaques da feira estavam entre estes 60%. A representante de Sega este ano, a Parkland foi estremamente grosseira com todos que pediam para jogar, chegando a mentir, com desculpas do tipo: "a máquina está quebrada", "Está só para demosntração" etc. É uma pena arcades tão fabulosos estarem na feira representados por gente arrogante, mercenária e mal educada.

King of Fighters 98 - SNK

Ao contrário do prometido, a SNK lança a continuação do seu mega-título para a cansada placa MSV. KOF98 apresenta os melhores gráficos da série, com ótimos cenários. A SNK se redimiu no som e fez ótimas músicas, o somFX estão animais. Nesse KOF todos os lutadores da série voltaram, o nojento time americano, Omega Rugal, com novo visual (ARRGH! rimou..), as inúteis Vice e Mature, o velho Takuma, Heidern (o antigo líder do Ikari Team), e o pai de Kyo, Shaichu Kunasagi. Há também alguns personagens secretos, provavelmente o todo-poderoso Oroshi está entre eles. Jogabilidade fantástica, King of Fighters 98 foi o jogo mais cobiçado da feira.

Lost World - Sega

Usando a toda-poderosa Model 3, Lost World fica no topo dos jogos de tiro, não pelos gráficos, muito bonitos (apesar de muita gente ter esperado mais de um jogo da Model 3) , mas pela diversão, a ação do jogo é rápida, você não para um minuto, e o jogo tem diversos caminho para serem escolhidos. Todos os dinossauros do time estão presentes. O Tiranossauro Rex impressiona pelo seu realismo. O Som é muito bom, parece que você está realmente perdido na selva!!! Uma das melhores partes é a do dinossauro que caga em você. E toda ação rolando à 60 frames por segundo e alta resolução. (Num diga!!).

Water Sky - Sega

É literalmente uma simulação de esqui aquático, usando a placa model 2. O jogo é bem parecido com Top Skater da Sega, só que com gráficos e som piores. A jogabilidade é bem divertida, com inúmeras manobras e 3 pistas. Water Sky dá pro gasto.

Califórnia Speed - Atari

Já vi jogo nojento, mas este é demais!! Os gráficos são de vomitar! As pistas parecem ter sido feitas por uma criança de 2 anos. Eu tive dor de barriga quando vi o jogo, rodando à surpreendentes 15 FRAMES POR SEGUNDO. Em Califórnia Speed você pode atropelar tudo que você vê pela frente, pessoas, animais, programadores do jogo...Morte a Atari!!! Eu teria vergonha de expôr este jogo. Troféu lodo para ele!!!!!

Street Fighter Zero 3 - Capcom

Depois de KOF, Street Fighter Zero 3 foi o mais jogado. Com novos personagens, como Cody; agora algemado, R.Mika; uma lutadora greco-romana (inútil) e Karin, a rival de Sakura, uma personagem muito boa e de golpes parecidos com os de Fei Long, também voltaram (?) os personagens, Vega-Balrog (espanhol), e o brasileiríssimo Blanka. A Capcom alterou completamente as músicas de Street Fighter Zero 3, elas estão muito boas, principalmente a música do Ryu. A jogabilidade também foi alterada, agara para agarrar você tem que usar dois botões, o mesmo para o zero counter. O Guard Crush Meter é uma barra de energia de defesa, que quando rompida, seu personagem fica paralizado por um tempo, eleveando muito a estratégia de luta. Você também pode escolher as barras V (você só têm custom combos), a X (você só tem um nível de super-combo e seus golpes ficam mais fortes) e a Z (três níveis de combos só que nada de custom combos). Jogabilidade perfeita.

Sega Rally 2

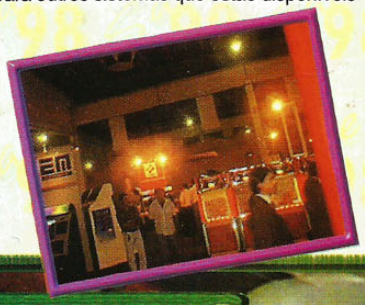
Os melhores gráficos do planeta!!!

O que se espera da Sega em arcades? É claro que o melhor, em termos de tudo, e foi muito difícil para mim escolher qual seria o melhor entre os dois gigantes do jogos de corrida, Daytona 2 e Sega Rally 2. Com muita dificuldade selecionei Daytona, não porque Sega Rally 2 seja inferior, mas sim pela sua jogabilidade, que devido a ser um jogo violento com Stock-cars e não um jogo realista e portanto mais lento em termo de velocidade de Sega Rally 2. Mas os amantes de jogos de corrida sabem a diferença de um carro de Rally e um stock-car, não é mesmo?. Portanto, se prepare desde já para não ter uma convulsão quando você o poder dos gráficos de Sega Rally. Com o poder da model3, os designers da AM ANNEX (nova divisão de arcades da Sega, cujo líder foi responsável pelo sucesso de Sega Rally, feito pela AM3) puderam mostrar todo o ambiente de uma prova de Rally, com muitos detalhes como lama sujando os carros (isto mesmo! agora os carros sujam inteiros) e um freio de mão, para fazer uns cavalos-de-pau na estrada. Eu poderia dizer que o detalhismo dos carros beiram a perfeição, mas eu estaria mentindo, na verdade ELES SÃO A PERFEIÇÃO!!! Desde o delicado reflexo

da pintura e vidros aos realistas detalhezinhos de patrocinadores ,supensão, faróis e peças dos carros, nunca se viu carros tão realistas!! O jogo parece aquelas computações gráficas de melhor qualidade existentes, não passava um que não babasse quando olhavam para os estraodinários reflexos dos vidros dos carros, realmente impossível de se expressar com palavras, apenas digo que VOCÊ TEM QUE VER ISSO, CARA!!! Agora são 4 pistas a princípio, podendo abrir mais uma como é de característica original do game e também muito mais carros para seleção. O jogo tem basicamente o mesmo esquema, você começa no deserto, se você for bom, passa para as montanhas, depois, passa para uma pista com neve e depois uma pista na noite. Agora as pessoas que assistem ao evento invadem a pista para bater fotos da frente dos carros, mas nem tente atropelar eles porque eles saem correndo para fora da pista, eles não aparecem no modo multiplayer para evitar algum animal que volte para atropelar os coitados. Uma outra inovação do jogo é a monitoração do computador quando você está jogando sozinho, O computador mostra o carro, os pedais da máquina e o volante do jogador em questão, para que assim todos possam ver como o jogador está fazendo a curva, com que técnica e com qual pedal ele está apertando no momento (para quem não sabe: em Sega Rally é importantíssimo que você mantenha a rotação do motor, então você pode fazer as curvas de várias maneiras, daí o porque eles colocaram este visor).A jogabilidade está matadora como o antigo, sendo o mais realista comportamento de um carro na história dos videogames. Os carros não amassam, arranham ou perdem pedaços como em Daytona, mas eles se sujam todos, e há muito mais detalhes externos do que os carros do seu maior rival. Resumindo: Não importa!! Os dois são animais e você não pode perder a chance de ver esta beleza por nada deste mundo, é a Sega detonando todo mundo novamente.Mas voltando a um assunto: BEM QUE AQUELES MERCENÁRIOS PODERIAM DEIXAR TODOS JOGAREM, NÃO? Não que eu não tenha jogado, mas só joguei por que sou de uma revista conceituada sobre videogames, e as pessoas que ali estavam para ver as novidades? Já que eles abriram a feira ao público e cobravam para entrar, nada mais justo que deixar o povo jogar. Por essa e outras damos os parabéns a Romstar do Brasil,e a SNK, por deixarem o pessoal jogar, mostrando respeito ao consumindor brasileiro que ali estava para jogar as útimas novidades dos arcades. Em toda Salex sempre foi tudo livre e de graça, mas este ano estragaram o que sempre foi uma festa, principalmente para as pessoas que curtem um videogame.

Neo Cup 98 - SNK

Puxa vida, mais um futebol, que ótimo não? Pena que neste futebol a SNK não inovou em nada, absolutamente em nada, ele segue o mesmo estilão dos antigos já lançados para Neo Geo como os Side Kicks por exemplo. O game segue a linha dos gráficos 2D, pelo menos a SNK deu uma bela melhorada nos gráficos, colocando muitas animações. A parte sonora é legal, pois passa bem a emoção de uma partida, ainda mais em copa do mundo. Se você possui um Neo Geo vale a pena conferir e jogar, se não tem um não precisa se desesperar pois existem jogos muito melhores nesse estilo para outros sistemas que estão disponíveis atualmente no mercado. Ok.



Racing jam 2 - Konami

Bem, a Konami fez uma algazarra total dizendo que sua placa a "cobra" seria a melhor, pois iria produzir cerca de 5 milhões de polígonos a 60 fps, e como primeiro título lançou um game de corrida de carros, o Racing Jam 2. Bem, ela cometeu novamente um grave erro que muitas outras empresas produtoras de games cometem, prometeu demais e fez de menos, pois aonde estão os 5 milhões de polígonos? Na tela que não estão!! Nem no meu bolso também... Heh. Parece que a Konami forneceu os dados errados de sua placa que deve Ter 3 zeros a menos, fazendo portanto, 500.000 polígonos somente, só pode ser isso. Está fraquinho na parte gráfica pelo tanto que ela tinha dito, sem contar que fica até lento, os fremes abaixam constantemente. Olha a Konami tem muito o que aprender em arcades ainda viu, dica para ela porque ela não faz um curso na divisão de arcades da SEGA ? heh.. brincadeirinha.

Hyperspeed - Midway

A Midway veio com este novo tipo de arcade parecido com os WipeOuts de Psx e Saturn. A máquina possui uns manches para controlar as naves muito 10. O estilo do jogo também é muito legal, cheio dos tubos a uma velocidade animal, a naves também são muito diferentes uma das outras e muito bem feitas, mas pena que os elogios param por aqui, a Midway cometeu um erro capital, a jogabilidade não ficou muito boa, você não tem um bom controle e fica se chocando direto com os tubos, isso quando a nave não fica raspando a sua asa no espaço, mostrando um erro de programação visível da Midway.Se você passar um tempão jogando ai você começa a se acostumar com os péssimos controles, e com isso pode mudar um pouco sua opinião, então se pintar esta máquina por ai, não perca tempo, dê uma jogadinha e tire suas conclusões também.

Heat of Eleven 98 - Konami

Quando se fala em Konami, logo se espera um ótimo jogo, pois a Konami é uma marca já consagrada no ramo de games, e quando é um futebol então, vixi... se espera um jogaço !! Pois os melhores são dela. Mas não é que nesse jogo para arcade a Konami fez feio!? É... acredite se quiser, e se não quiser, aceite pois é a realidade, maninho, ficou pior que os futiba dos consoles caseiros, olha pra não dizer que ficou podre direi que ficou horrível certo !? Heh. O jogo simplesmente é um tranco só, falta quadros demais, deve estar rodando a uns 20fps (Ai, ai, ai.... que dó) Olha, assim a Konami perde sua credibilidade, como pode em arcade fazer um futebol pior que do N64 e PSX ? Nem queiram ver leitores.

Entregador de Pizza (??) - Atari

E não é que a Atari esteve presente na maior feira de arcades da América Latina! É ela não morreu não ! e mostrou um game totalmente diferente e maluco, feito todo em 3D não muito belo, como é de costume da Atari, o game se baseia em passar a sensação de ser um entregador de pizza em uma cidade bem maluca (ave.....) Lembram do Paper boy do Master System ? Ta ai, é mais ou menos nesse esquema, só que em uma outra concepção gráfica. Por incrível que pareça o game ficou divertido, e com uma bela movimentação de tela, o problema mesmo são os gráficos meio simples o que empobrecem a esplendida idéia da Atari (esplendida?? Heh.. sei não) A Atari precisa urgentemente de uma nova placa que possa gerar mais recursos para poder lançar arcades com um visual melhor, senão vai pra falência como foi no Jaguar.

SEÇÃO Voodoo

DICAS - TRUQUES - APELAÇÕES

Sony Playstation

Vigilante 8

Personagens Secretos
Acabe o jogo com todos os personagens e você irá conseguir 4 personagens extras: Dave, Convoy, Molo e Sid Burn. Acabe o jogo com eles e ganhe 2 fases novas: Sand Factory e Secret Base, de leva você ganha também "Y" o Alienígena.

Códigos de monte
Vá no options e logo abaixo de "Game Status" entre com os seguintes códigos:

I_WILL-NOT DIE - Invencibilidade.
REDUCE-GRAVITY - Baixa Gravidade.
SAME-CHARACTER - Permite os dois jogadores escolherem o mesmo personagem.
GO-SIGHTSEEING - Sem inimigos.
MONSTER_WHEELS - Grandes Roupas.
DEADLY_MISSILE - Homing Missiles ficam mais poderosos.
WMNNWLHTSCUCLH - Destrava todos os personagens e fases secretas.

Final Fantasy 8 (Gameshark)

energia infinita para todos os personagens
800d873c 0125
800d8794 0112
800d87ec 00f3

Itens infinitos
800d9930 0601
800d9936 0006

Tempo infinito para escapar (final do demo)
800684e0 0382

Todos os personagens com o Limit Break cheio
80068ab6 0454
80068bf2 0454
80068d2e 0454

Só experimenta!
80068a5c 5cd0
80068b98 5dc0
80068cd4 5dc0
800d8738 5dc0
800d8790 5dc0
800d87e8 5dc0

Nintendo 64

F-Zero X

Carros pequenos
Na tela de seleção de carros, pressione e segure L, R e os quatros botões C para os carros começarem a encolher.

Mude a cor da nave
Na tela antes da corrida pressione R para alterar a cor de sua nave.

Abra a Joker Cup
Acabe com o Jack Cup , Queen Cup e King Cup na dificuldade Standard e então estará disponível o Joker Cup com 6 novas pistas.

Forsaken 64

Acesse todas as missões
Na tela do "Press Start" pressione A, R, Z, Cima, Cima, C-Cima, C-Baixo e C-Baixo. A mensagem "MISSIONS OPEN" indicará que a dica deu certo.

Jogue no modo Gore
Na tela do "Press Start" pressione Z, Baixo, C-Cima, C-Esquerda, C-Esquerda, C-Esquerda, C-Esquerda, C-Baixo. A mensagem "MISSIONS OPEN" indicará que a dica deu certo.

Jogue no Modo Psicodé lico
Para jogar no modo psicodélico, onde as cores mudam constantemente faça o seguinte: Na tela do "Press Start" pressione A, R, Esquerda, Direita, Baixo, C-Cima, C-Esquerda, C-Baixo.

Jogue no modo Turbo Crazy
Para jogar no modo Turbo Crazy, onde você tem nitro boost infinitos faça o seguinte : Na tela do "Press Start" pressione B, B, R, Cima, Esquerda, Baixo, C-Cima, C-Esquerda.

Modo Wire-Frame
Para jogar no modo Wire-Frame faça o seguinte: L, L, R, Z, Esquerda, Direita, C-Cima, C-Esquerda.

Banjo Kazooie

Pule o texto
Se você já jogou o jogo e está cansado de ver todos aqueles textos outra vez, pressione L,R e B ao mesmo tempo para pular o texto

Mooo
Vá no castelo de areia em Treasure Trove Cove. Escreva "Cheat" com o beak-bust. Você escutar algo estranho.

Animações novas
Para acionar novas animações na tela de escolher seu jogo faça o seguinte:
Primeiro e Segundo jogo: Fique observando o aquario com peixe, depois de um tempo ele vai bater a cabeça no lado do aquario, fazendo um inconfundivel TOCK. Imediatamente apos o terceiro TOCK, pressione A.

Terceiro jogo: Agora você deve prestar atenção ao Game Boy. Logo apos ele fazer o terceiro BOING, pressione A.

REVISTA PLUG'N PLAY
Av. da Invernada, 12
Aeroporto, São Paulo - SP
E-mail: pnp@sub.com.br

Vizinho

E aí galera da Plug'nPlay! Meus parabéns, vocês merecem! Eu sou Wagner, que jogava na GameWare, muitas vezes eu pedia para mostrarem os lançamentos dos jogos, lembram? Então vamos ao que interessa:
1. Só falta aumentar umas 20 páginas para ficar a revista mais bem feita do Brasil. Já que é.
2. O Katana, ou Dural, o videogame da Sega de 64/128bits... ele será mais potente que os jogos rodados na Model 3? Se for, maravilha!!!
3. A Salex, a feira que rola em São Paulo que vocês deram uma cobertura animal na revista número 1, esse ano será realizado em que dia e mês? Obs: vou entupir vocês de cartas, está é apenas a primeira! Mais perguntas vão rolar daqui pra frente. Aguardem! Admirei as suas matérias da revista. Qualidade invejável para as concorrentes.

Wagner Bentido de França
São Bernardo do Campo - SP

Himaru: É isso aí Wagner, nos reconheceu heim, mano!? Então se liga nas respostas:
1. A gente bem que tenta, o problema é os chefões da Magnum. Por mim, a revista teria umas cem páginas!
2. Se você comprou a PnP6, já deve estar ligado no assunto. Mas caso contrário (como ousa!), o Dreamcast, nome oficial (detestei esse nome) é 1.4 veses mais forte que a Model 3 step 2, segundo a própria Sega.
3. A Salex já foi, se liga na cobertura da feira nesta PnP. Foi de 23 a 26 de Julho. Todo ano a feira é feita nos meados do fim de Julho. E pode nos entupir de cartas, a gente vai ler todas!!! Tem bom faro, mano!

Revoltado

Não entendo certas coisas nas revistas brasileiras, cujo critícam o N64 em relação aos plataformas de 32 bits. Tenho noção de que tem muitos jogos que estão sendo lançados com qualidades péssimas. Em compensação, os jogos de primeira pessoa ficam bem melhores no N64. Os melhores títulos demoram para serem feitos - Mario 64, Star Fox 64, GondenEye - e outros que estão para serem lançados - Zelda, Banjo, Castlevania - e muitas revistas dizem que jogaram protótipos e falaram que o jogo arregaçava, e quando eles vêm o original, falam que é uma merda! A Nintendo chega nas empresas e falam para elas produzirem jogos exclusivos para N64, e elas falam que fariam uma versão do que elas estão projetanto para outros consoles. Para as empresas, é mais lucrativo fazer isso. Ela aceita isso, e as empresas não aproveitam o potencial 64 bits do console, fazendo versões piores que a dos 32 bits, principalmente quando existem aberturas em full-motion. E as empresas só convertem títulos fracos. É claro que existem jogos exclusivos que são uma merda. Pensem nisso antes de criticarem. Obs.: se for pra resumir, não é necessária a publicação.

Marcelo Soares da Silva
Petrópolis - RJ

Himaru: Cara, você é muito "egoman"! Resumimos e publicamos! Pode ler que toda sua idéia está aí. É verdade que sai pouco jogo de N64, e que a maioria é uma merda, mas fazer oquê? Todas as marcas boas de terceira estão com a Sony ou a Sega. Os jogos bons de N64 são sempre da Nintendo ou da Rare, não é? Quanto aos elogios aos "protótipos", a coisa funciona assim, se a Nintendo ou qualquer outra mostram fotos lindas e falam maravilhas do games, a gente é obrigado a elogiar, mas quando lançam o jogo ele não é tudo aquilo, a critica é inevitável, a Acclaim que o diga. A gente não pega no pé de ninguém, só relata a realidade, jogo merda é jogo merda, não importando o console. Espero que você se acalme e reflita sobre a realidade da vida. Até mais cara! Mas você não conhece o André Raucci, mesmo?

Paraguai

Aí rapaziada da Plug`n Play, essa revista está chocante meu, só está faltando um pouco mais de páginas. Eu fiquei sabendo que posso comprar cartuchos de N64 no Paraguai por apenas R$70,00, cartuchos legítimos. Será que isso é verdade? Me respondam pois eu não quero perder a viagem. Se for verdade eu vou pra lá rapidinho comprar meu cartucho.

Fabio Vogas de Gnofre
Nova Friburgo - RJ

Maniac: Obrigado pelos elogios meu caro, estamos trabalhando para melhorar cada vez mais o nível da PnP, e quanto ao aumento do número de páginas, liguem para a editora Magnum e exijam (nossa!!). Olha, é verdade, se você for até o Paraguai, realmente encontrará cartuchos de N64 por um ótimo preço até abaixo dos R$70,00, mas fique sabendo que é ilegal pois se trata de contrabando, portanto tome cuidado ao ir comprar seus games por aquelas bandas, ok? Pode ir correndo pegar sua passagem!

Clube Gamemaster

Caros redatores Gamemaníacos, eu acompanho a revista desde o primeiro número e acho muito legal o trabalho feito por vocês aqui no Brasil, trabalho esse que deve ser muito divertido. Eu fundei junto com alguns amigos um clube chamado Gamemaster para trocarmos dicas, jogos, etc... e para ajudar os gamemaníacos que possuem os consoles mais antigos. No nosso clube quem gosta de Master, Nintendo, GameBoy, Mega Drive, SNES tem lugar garantido! E também, é claro, aquele super console da Sony, o Playstation e sem deixar de fora o N64. Aqui no clube nós temos carteirinha de associados, distribuímos jornalzinho e fazemos sorteios de cartuchos e CDs. Pedimos por favor, a ajuda de vocês para divulgar o nosso clube, quem estiver interessado é só nos escrever e se possível mandar um envelope selado para resposta. Interessados favor se possível mandar envelope selado para resposta, aos cuidados de Cristiano Natali, presidente do Gamemaster.

Cristiano Natali
Campos do Jordão - SP
CEP 12460-000 - Caixa Postal 342

Maniac: Que bom, continue acompanhando nosso trabalho. Mas olhe, não é mil maravilhas como você pensa, heh. Legal fundar clubes assim como neste caso, o Gamemaster. Só tem uma coisa... vocês, por algum acaso, se esqueceram do Sega Saturn? É complô? Heh (brincadeirinha)! Bem, clube tem que ser organizadinho mesmo, senão vira uma bagunça só. E o cachê para nós divulgarmos o seu clube? Deixa pra lá, vai... como eu, Maniac, sou bonzinho, vou divulgar seu clube para todo o Brasil, certo? Continue nos escrevendo, e adote a PnP como a revista de seu clube!

PnP Animal

Alô galera, a revista detona! Mas há poucas páginas, mas o resto é 1.000%. Ei, avise a editora Magnum que em Três Corações, MG, só chegaram as números 1 e 2, depois de um tempo chegou a número 5. Sacanagem, hein? A seção de dicas é ótima mas deveria haver mais dicas de gameshark de PSX, e mais dicas, ok? Por favor, detonem na seção "Num deu nem pro cheiro" Fox Hunt "animal" ou Breath or Fire 3, ok? Falou...

José Antônio da Silva Júnior
Três Corações - MG

Maniac: Valeu pelos elogios caro José! Vamos avisar a editora sim. Não pode faltar PnP em Três corações, e vamos implorar pelo aumento do número de páginas. Vamos trabalhar para melhorar a seção de dicas, e colocaremos dicas de gameshark também! Continue sendo nosso leitor. Pode ser que pinte algum detonado destes que você citou, fique de olho. Continue mandando cartas, até mais e um abração para todos de Minas Gerais.

Carteiros de SC Plugados

Olá amigos da Plug`n Play! É a primeira vez que escrevo para vocês e queria parabenizá-los pelo excelente trabalho que vocês estão fazendo. Sou um carteiro game-maníaco, e o meu tempo de folga é só vídeo game com a PnP. As revistas estão barbaras e são comparadas com as revistas americanas (a não ser pelo número de páginas). Por todos nós aqui dos correios de Sta. Catarina. Quase todos nós temos um PlayStation e o jogo mais badalado e que nós estamos procurando dicas e matando a cabeça é Riven: the sequel the Myst. Por favor publiquem dicas sobre este jogo fabuloso.

Aroldo Lopes
Santa Catarina

Maniac: Legal meu caro, que não seja a primeira e única vez, continue escrevendo mais cartas para nós (ainda mais pelo fato de vocês serem carteiros, pôxa!). Agradecemos e muito os elogios e estamos trabalhando cada vez mais, para melhorar o nível de nossa revista pois temos muitos projetos em vista, e o número de páginas é um deles, ok? Fique de olho em nossas edições, estaremos colocando cada vez mais dicas de jogos variados, e não somente deste game como de outros que vocês precisem, pintarão em nossa seção de dicas.

Nordestão Plugado

Achei muito legal a revista de vocês e queria fazer um apelo, botem mais páginas. Bom vou direto ao assunto. Achei muito boa a matéria que foi publicada sobre as piratisses. Para mim, não acho que há desvantagem em comprar CDs piratas (pelo menos em partes). Continuem com as brincadeiras (é por isso que eu acho essa revista animal)! Eu "zerei" Resident Evil 2, que a propósito é pirata, e não vi nenhum mal, o negócio é o cara saber escolher pois senão leva pau! Tem um tal de Black Adder que só pode ter saido de um manicômio, por achar que RE2 é um lixo. Só pode ser. Ah, eu queria também pedir à vocês que publicassem minha carta

porque eu já estou ficando doido de tanto ser ignorado nas revistas. Aí vai uma dica de Virtua Fighter 2 (MD): mantenha o direcional para a direita, então "o cara" vai dizer uma "bagaceira", aí é só detonar com o Dural. Parabéns e obrigado.

Phillipy R. Ribeiro de Lira Pereira
Tabuleiro, Maceió - AL

Maniac: Aí Phillipy, todos nós ficamos contentes por você estar gostando de nosso trabalho, o problema do número de páginas é fogo, mas não podemos fazer nada, depende de nossa "querida" editora fazer algo à respeito. As matérias que publicamos na revista, são somente para tirar certas dúvidas e esclarecer nossos leitores sobre determinados assuntos que pairam no ar, e para saber suas opiniões também, por isso continue mandando mais cartas, ok? É verdade, tem que saber escolher CDs piratas sim, pois senão qualquer um pode se dar mal. E pode ficar tranquilo que a Plug`n Play não deixa ninguém de fora mesmo que demore um tempo, quem manda sua carta para a redação terá ela respondida! Continue do nosso lado! PS.: Legal essa dica aí, heim?! Heh. T+!

Nintendo em baixa

E aí, pessoal! Sou mais um dos milhares de gamemaníacos deste país. Porra, estou decepcionado com a Nintendo, pela porcaria que fizeram com o N64. Será que existe chance deles mudarem a situação? Mas esquecendo a Nintendo vamos falar da Plug`n Play. Caramba vocês arregaçaram, massacraram, destruíram muitas revistas por aí. Acho animal o jeito que vocês mostram a realidade dos games. Quero dar algumas dicas, queria que vocês fossem mais à fundo nos jogos, que vocês falassem mais sobre o PlayStation e bem que vocês poderiam mostrar mais a evolução dos games.

Aalan Edson Silva Petronilha
Campos - RJ

Maniac: Calma meu!! Não fique assim, a Nintendo pode ter o decepcionado, mas outros podem não pensar assim, realmente ela não está nem perto do sucesso que ela teve com o SNES, mas fazer oque, né?! Melhorar? Não sei, não! Com o PSX em alta e com a chegada prevista do Dreamcast, creio que a tendência são das coisas piorarem para a ex-"Big N". Olha, valeu mesmo pelos elogios, ficamos contentes pois vemos que nosso trabalho está sendo reconhecido!! Continue nos prestigiando. Estamos sempre nos aperfeiçoando, e fique certo de que tentaremos sempre fazer o melhor com relação à passar as informações dos games. Mas vem cá Aalan, falar mais ainda sobre o PlayStation na PnP? Mais ainda?! Pôxa, assim não sobra espaço nenhum para outros sistemas, e isso não é justo, concorda? Temos que dar a mesma importância à todos. Continue mandando mais cartas, o que você esta achando da revista, etc. Ok? Até mais.

Assinatura PnP

E aí rapaziada, como é que vocês vão aí? Após ter lido a revista de vocês fiquei super interessado, por que tem muitos assuntos interessantes e também fala bastante dos jogos do Sega Saturn, além de muitas dicas. Gostaria de saber de vocês, se a revista é mensal, pois comprei a número 2, e não consigo achar a número 3, e se vocês não fazem algum tipo de assinatura.

Leandro Delfino Menegotto
Porto Alegre - RS

Maniac: Pôxa, que legal, ainda bem que a revista lhe agradou, meu caro! Estamos tentando melhorar ainda mais nossa querida PnP, nós damos valor à todos os sistemas igualmente aqui, não puxamos o saco não! Aqui tem café no bule (vixi! Heh). Nossa revista é mensal, deve ter havido algum problema de distribuição para não ter chegado a PnP 3 aí. Mas caso você ou qualquer outro leitor queiram adquirir uma edição da revista é só entrar em contato com a editora Magnum, o mesmo fazendo à respeito de assinaturas também, ok? PS: Fique frio sua carta selada será respondida! Heh.

Leitor sugestivo

Eu adorei esses super lançamentos da editora Magnum, e gostaria de pedir:
1. Uma Plug`n Play que contenha todas as dicas de Monkey Island 1, 2 e 3.
2. Gostaria de sugerir uma revista da editora que viesse CD-ROMs.
E eu gostaria de dizer que eu adoro a editora Magnum e sempre vou continuar comprando suas revistas plugadas. Um abraço de seu melhor cliente, Fernando.

Fernado M. Collaço
Salto - SP

Maniac: Que ótimo você ter adorado Fernando, mas só tem uma coisa, os lançamentos não são da editora Magnum e sim das marcas de games, etc. Mas deixa pra lá... Fique atento em nossas edições pois seu pedido de dicas pode ser atendido à qualquer momento! Certinho? Agora, nós também queríamos que a Plug`n Play viesse com CD-ROMs, mas isso não é uma escolha nossa, mas sim em conjunto com a editora. Com o tempo, e se a revista emplacar de vez, faremos coisas incríveis pode ter certeza, portanto pedimos a ajuda de todos os leitores, para que continuem adquirindo suas PnPs, e divulguem ela para todos que puderem. Esperamos que você continue plugado e pode ter certeza que vamos eliminar todos os erros que ocorrem na nossa querida revista, para que todos fiquem satisfeitos. Fui...!

Área técnica

PnP... a revista de vocês é demais! Porém pessoal... que é isso na número 6? Em Real Bout colocaram fotos do RB1! Né por mal não, mas... vocês são doidos, é? Vamos as perguntas!!
1. O Dreamcast tem capacidade de 3 milhões de polígonos por segundo. Certo. Isso só o PowerVR
2. Me digam uma coisa, e o processador, quanto faz? Mantendo os 60 quadros! Me digam uma média. Cinco milhões no total? Sei que é difícil responder essa! Mas... só para termos uma idéia!
2. Eu já vi o Virtua Fighter 3 e é incrível aquilo! Ele chega a superar o Dreamcast? Quantas vezes mais? Inacreditável!
3. Para você, The Menace, por que existe uma reclamação quanto ao tamanho de Azel (SS) e não do de Parasite Eve, heim? Responde... já terminei os dois!
4. Dá para responder de forma mais clara a interpolação bilinear e o anti-aliasing para mais ou menos leigos como eu (só 100%)? Já que os dois ficam "borrados"! Exemplifique se puder.
5. Vai sair Streets of Rage 4 para o elenco?
6. O N64 chega aos pés do Dreamcast? Em potência? Quantos ultras ele supera?
7. Só sai merda pra bosta do Nintendo 64... #$%@! Nunca vi tanto jogo besta junto! Tomara que a Rare detone Mario! Prefiro mais o Sonic até do Master! Oh, um lançamento novo... Superman 64 (dããããã)!
8. E, certeza que o Dreamcast vai ter um CD de 12x? Por que as bostas das outras revistas dizem ser de 6x! Agora só confio nessa! PnP, vocês são ótimos! Perfeitos! Revista nota 9.99...! Dai-lhe PnP! Se garantindo, né?! Escrito no Nordeste, cabeça chata e dormindo na rede!

Alberto Felipe R. Albuquerque
vht800@sec.secrel.com.br

Draco: Cara... se é anormal! Quantos elogios, heheheh! Brincadeira, vamos às respostas (êêêê!!):
1. Isso depende. São 3 milhões de polígonos com todos efeitos aplicados, o que nos faz pensar em outras quantidades sem eles. Além do que o processador também está sempre trabalhando em conjunto com o chip geométrico (PowerVR). Todo cálculo 3D será efetivamente realizado pelo chip PowerVR, enquanto o processador toma conta do que deve ser desenhado, do "engine" do jogo, etc. Então fica difícil lhe dizer um número, e é por isso que quando dissemos que o Dreamcast "supostamente" fará 3 milhões de polys, estávamos nos referindo já diretamente a quanto o processador geométrico dá conta. Mas fique tranquilo. Já ouvi dizer que jogos à 6 milhões de polígonos aparecerão no Dreamcast, mesmo à 60 fps...
2. Virtua Fighter 3 ganhará sua versão para o videogame, trazendo mais recursos visuais ainda do que na máquina, que utiliza a poderosa placa Model 3, da Sega. Apesar dela ter alguns recursos extras, o Dreamcast terá outros ainda, fora maior quantidade de memória, para armazenar texturas cristalinas e de alta resolução. É, o VF3 não é uma maravilha? Imagine essa maravilha na sua casa em alguns meses!
3. Como não sou o The Menace, quem estava tirando umas férias no Pólo Sul, e fugindo de uns moto-boys aí, fico te devendo essa...
4. Interpolação bilinear é o efeito que "borra" os texels (quadrados, pontos) da textura, na parte interna dela, enquanto que anti-aliasing faz um tratamento nas extremidades dos polígonos, não deixando aparecer aqueles serrilhados (aliasing) que surgem quando se vê uma linha na diagonal, por exemplo. Como a tela é formada de pontos (pixels), e como geralmente os videogames de hoje têm resoluções pequenas (o Dreamcast não entra nessa), na média 320x240, quando se desenha uma linha destas os pontos preenchem a tela como se fossem pequenos quadradinhos, e se o fundo for de cor preta e a linha de cor branca, temos um aliasing, que é um efeito "natural"... por isso criaram um anti-aliasing, para contornar essa situação preenchendo perto da extremidade da linha cores intermediárias. Entendeu? Beleza?
5. Ainda não temos nada confirmado, mas sairá Spike, veja nos Previews!
6. O N64 tem muitos recursos bons em seu processador geométrico "Reality", porém não tem nem um décimo da capacidade do Dreamcast. O N64 faz atualmente menos de 200.000 polígonos por segundo, em baixa resolução.
7. Hehehehe... a Nintendo realmente não está nos melhores dias dela. Mas, estamos aí esperando o 64DD, que trará jogos novos... e bons, esperemos!
8. Conforme a Sega corfirmou, o leitor de CDs do Dreamcast será de 12x.
9. Valeu por tudo! É isso aí! Dãã pro cê também!
10. Nham! Dragão voa... mamãe tá me chamando! 10x (Thanks)!

MEGAMAN

UM DOS PERSONAGENS MAIS POPULARES NO MUNDO DOS VIDEO GAMES, AGORA TAMBÉM NO MUNDO DOS QUADRINHOS.

RETRO AVENGERS

Todo mês nas bancas de todo o Brasil